Este mes en el CD de PlayStation: demos jugables de Exhumed, Spider, Tenka, Excalibur y Namco Smash Court Tennis.

SORTEO MONSTRUOSO
5 EJEMPLARES DE MONSTER TRUCKS + 5 RELOJES SWATCH



PlayStation™ Magazine

Número 6

975 Ptas.

Unidos por la PSX

Clubs PlayStation en España

Más allá del vértigo

Need for Speed 2



ANÁLISIS:

- ISS PRO
- PORSCHE CHALLENGE
- NEED FOR SPEED 2
- KING'S FIELD
- SOUL BLADE
- SAMURAI SHODOWN
- Y MUCHOS MÁS

La revista PlayStation más vendida del mundo



Editorial

Échale un vistazo a los resultados del cuestionario que publicamos en *PSM 4* y que comentamos más extensamente en este número: la sección *PlayTest* es —con diferencia— la predilecta de los más de dos mil lectores que nos han escrito. Es vuestro mejor reconocimiento a la precisión de reloj atómico de nuestros expertos y al espíritu de independencia que guía a la revista.

Tras el análisis de vuestras observaciones y sugerencias, ha llegado el momento de actuar. Nuestros planes inmediatos incluyen el refuerzo de secciones que, como *Trucos* y *PrePlay*, también figuran entre vuestras favoritas, y la mejora de otras que tienen un gran potencial, como *Cartas* y *Periféricos*.

En PSM conocemos a pie de obra el mundo de los juegos: se podría decir que somos vuestros interlocutores ante los fabricantes y viceversa, aunque los verdaderos protagonistas de la emergente cultura PlayStation sois vosotros. Por ello queremos que os conozcáis a través de un foro de debate y de iniciativas tan ambiciosas como la organización de una liga de clubs PlayStation. En PSM ya nos hemos puesto manos a la obra, Ahora todo depende de vuestra participación.

Sergio Arteaga
Director

¿QUÉ TE AGUARDA EN EL CD?





Nuestro CD de este mes lleva las fobias a tu PlayStation. Temblad, aracnofóbicos, con *Spider*. Sudad, claustrofóbicos, con los pasadizos de *Tenka*, *Exhumed* y *Excalibur*. Y luego está todo ese ejercicio físico de *Smash Court Tennis*. ¡Uf, qué miedo!

AQUÍ HUELE A CAMPEONATO

En nuestro reportaje de *Alto Voltaje*, *«Unidos por la PlayStation»*, hemos recorrido la geografía española en busca de clubs de PSX, pero nos han quedado muchas paradas por hacer. Si tú y tus amigos habéis constituido un club, enviadnos un breve informe de vuestras actividades por carta a CLUBS PSX, PlayStation Magazine, Aragón 182 9.º. A, 08011 Barcelona, o por correo electrónico a m.rosselló@zinco.es Nos pondremos en contacto con vosotros para organizar una movida de mucho cuidado.



Sumario

PlayStation Magazine 6 **Junio 1997**

Staff
Edita: **Ediciones Zinco S.A.**
Director edición española: **Sergio Arteaga**
Jefa de redacción: **Magda Rosselló**
Redactor: **David Readman**
Coordinación editorial: **M.ª Jesús Querol**

Maquetación electrónica:
Annabel Mulà, Toni Pasíes, Pablo Hervás, Miguel Ángel Escobar, Luis Guillén.

Colaboradores:
Roberto Alberdi, Amadeo Brugués, Marta Casamort, Víctor M. Dasilva, Eugenio García, Gemma García, Asunción Guasch, Miguel López, Arnau Marín, Rosa Martí, Jorge Navarrete, Amparo Revert, Mario Reyes, Mari Carmen Sánchez, David Sancho, Pablo Torrent, Javier Vico y Manuel M. Vivaldi.
Corrección: Carmen Arias y Marcos Poquet.

Dirección Editorial
Director Gerente: **Alberto Torres**
Director de Producción: **Hans Ludwig Kötz**
Director Editorial: **Alfred Comín**
Director Técnico: **Francesc Sistach**

Publicidad:
Directora: **Carmen Ruiz**

Madrid:
Elena Cabrera
Gobelas, 15, planta baja
28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80 Fax: (91) 372 95 78

Barcelona:
Carmen Ruiz
Avda. de Roma, 157, 9.º
08011 Barcelona
Tel: (93) 453 04 85 Fax: (93) 323 72 37

Foreign Rights: **Hans Ludwig Kötz**
Circulación y márketing: **Fco. Morales**

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones S.A.
Monestir, 23 Barcelona
Tel: (93) 280 43 40 Fax: (93) 280 39 74

Suscripciones:
Ediciones Zinco Multimedia
Avda. Roma, 157 9.º
08011 Barcelona
Tel: (93) 453 04 85 Fax: (93) 323 72 37

Redacción PlayStation Magazine:
Tel: (93) 451 06 99 Fax: (93) 451 84 68

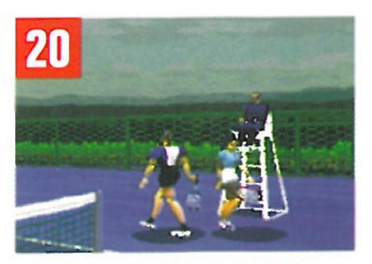
Impresión:
Printer IGSA Tel: (93) 451 84 68
Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis S.A. Avda. de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, SA
Sud América 153,1290 Buenos Aires
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D. G. P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo **CADE, S.A.** de C.V.
Lago Lodoga, n.º 220
Colonia Anahuac-Delegación Miguel Hidalgo
03400 México D.F.
Tel: 531 10 91









PREPLAY





PLAYTEST











REPORTAJES



SUMARIO GENERAL



Rally Cataluña

Un espectáculo de altos vuelos

Con motivo del XXXIII Rally Cataluña - Costa Brava, Ford y Sony PlayStation invitaron a *PlayStation Magazine* a ser testigos desde el aire del desarrollo de la segunda jornada del rally el pasado 15 de abril. Créelo o no, seguimos los acontecimientos desde un helicóptero. La emoción de perseguir el Ford Escort de Carlos Sainz desde las alturas a una velocidad de vértigo y ejecutando acrobacias aéreas sólo vistas en la película *El trueno azul* es algo que no se puede explicar con palabras. Por desgracia, en el curso de una etapa el tubo de escape del vehículo del doble campeón mundial se desprendió, y el calor transmitido a los ejes traseros acabó por romper la transmisión. Sainz acabó el rally en décima posición. Afortunadamente, en la siguiente manga del Mundial de Rallies, el Tour de Córcega, Carlos Sainz y Luis Moya quedaron en segunda posición, por detrás de Colin Mc Rae. ¡Buena suerte en el Rally Acrópolis!



El apoyo de Sony PlayStation al tándem Sainz-Moya es inquebrantable. A las duras y a las maduras.

Los más vendidos

1. ***SOULBLADE*** (Sony)
2. ***PORSCHE CHALLENGE*** (Sony)
3. ***TOTAL NBA' 97*** (Sony)
4. ***KING OF FIGHTERS '95*** (Sony)
5. ***THE CROW: CITY OF ANGELS*** (New Software Center)
6. ***SUIKODEN*** (Konami)
7. ***TOMB RAIDER*** (Proein)
8. ***HEXEN*** (New Software Center)
9. ***SAMURAI SHODOWN III*** (Sony)
10. ***MICROMACHINES V3*** (Konami)

Fuente: CENTRO MAIL
TEL.: (902) 17 18 19

Una gymkhana de miedo

Sony nos pone a prueba

Los días 23 y 24 del pasado mes de abril tuvo lugar en Robregordo (Madrid), la convención anual de *Sony Computer Entertainment y Columbia TriStar Home Vídeo*. En el evento, que tuvo un marcado carácter lúdico, nos lo pasamos en grande viendo los próximos lanzamientos en vídeo de películas como *Matilda* (¡divertidísima!) y *Jerry Maguire*, y peleándonos con distribuidores y periodistas de toda España por los mandos de una PSX. Lo mejor de todo fue la espectacular gymkhana por la sierra de Madrid con la que Sony quería poner a prueba nuestra astucia, resistencia y sentido del humor. Y como sólo tenemos de lo último, pues no ganamos, claro. Eso sí, nos divertimos de lo lindo haciendo *rappel* y entonando bellas canciones. En fin, si trabajar fuera siempre tan divertido...

PRIMER CONTACTO
BREVES

Nombre: *Psybadek*
Género: Plataforma 3-D
Editor: Sony
Fabricante: Psygnosis
Disponible: Noviembre 1997
En pocas palabras: Te montas en un *hoverdek* (un curioso monopatín), salvando obstáculos para ir de una plataforma a otra mientras usas diversas armas para liquidar a los malos.
Primeras impresiones: Este juego parece tener un algo especial. Hay 50 niveles distribuidos en cinco escenarios distintos donde buscas a tus amigos secuestrados.



Nombre: *Clay Fighter Extreme*
Género: *Beat'em up* extravagante
Editor: Virgin
Fabricante: Interplay Productions
Disponible: Verano 1997
En pocas palabras: Los Luchadores de Arcilla se han estrellado en una insólita isla donde un genio loco hace planes para dominar el mundo. Deberán plantarle cara para salvar su vida.
Primeras impresiones: Clásica parodia del género de lucha con 10 combatientes hechos de arcilla.



Nombre: *Allied General*
Género: Juego de guerra
Editor: Proein
Fabricante: Mindscape/SSI
Disponible: Verano 1997
En pocas palabras: Eres un comandante aliado que lucha contra el poderoso ejército alemán durante la Segunda Guerra Mundial.
Primeras impresiones: Procedente del clásico juego de guerra para PC de SSI, *Allied General* cumple todos los requisitos para convertirse en un clásico del género de guerra para PlayStation, con 35 niveles de celebración de la barbarie.

primer contacto

Este mes nos han llegado voces sobre un montón de juegos estupendos en preparación. Aquí tienes una selección de los rumores más interesantes.

Bushido Blade

¿Podrás atenerte al código?

[1] En el diseño de los personajes no han escatimado en detalles. Además, sus movimientos son de lo más realistas. [2] ¡Cuántas armas para escoger! [3] En la que es quizás una de las mejores pistas de combate puedes derribar árboles con la esperanza de que aplasten a tus rivales.



2



Género: Simulador de lucha samurai
Editor: Sony
Fabricante: SquareSoft
Disponible: No disponible

En pocas palabras: Un juego disparatado, consagrado al machetazo limpio en el más puro estilo samurai, diferente a cualquier otro *beat'em up* que hayas probado. El juego hace un repaso en toda regla por el género, derrochando realismo por los cuatro costados: en lugar de permitir a los luchadores enfrentarse a su aire, los obliga a respetar al pie de la letra el *Bushido*, el estricto código samurai. Atrévete a desafiar las reglas con un movimiento «deshonroso» y ten por seguro que perderás el combate. El juego transcurre en un escenario en 3-D donde el jugador puede correr, saltar, chapotear por el agua e incluso talar árboles a golpe de *Wakisashi* (una espada enorme, para entendernos).

Primeras impresiones: Cuando llegó, se armó un gran revuelo en la redacción, porque todos queríamos probarlo. La verdad es que en este simulador abundan los detalles elegantes. Una idea innovadora es el registro de lesiones. En vez de utilizar la barra de energía estándar, *Bushido Blade* opta por un auténtico registro de impactos. Si te hieren en la pierna, cojeas hasta el final del combate; si recibes en la cabeza, ya puedes irte con la música a otra parte. Puedes escoger entre seis samurais diferentes y ocho modelos de espadas, desde los ejemplares más largos y atroces a las diminutas pero mortales *Kitanas*. Aunque nos tuvimos que resignar a «leer» el texto en japonés, disfrutamos de lo lindo el rato que pasamos con este juego. Esperamos ansiosos su lanzamiento en Europa este verano.

Cool Boarders 2

La movida más radical

Género: Simulador de *snowboarding*

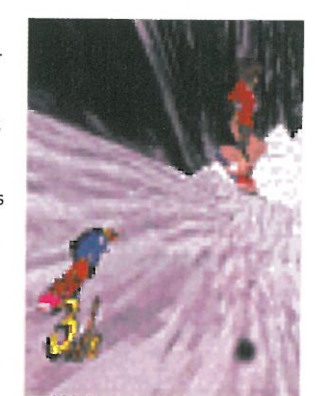
Editor: Sony

Fabricante: Sony

Disponible: Octubre 1997

En pocas palabras: Más de lo mismo. Te pones una ropa súper hortera y no dices más que sandeces mientras desciendes por una abrupta colina de hielo resbaladizo. Por suerte, esta vez habrá más pistas para escoger.

Primeras impresiones: No le dimos al original una puntuación demasiado generosa (6 sobre 10, *PSM* 4), lo que no ha impedido que vuele de las estanterías de muchas tiendas. La continuación se compondrá de 10 carreras, juego con pantalla dividida, compañeros de competición y opciones de trucos especiales para perfeccionar los saltos, giros, etc. El juego se comercializará en Japón dentro de unos meses, así que de momento no esperes más noticias.



Rebel Moon

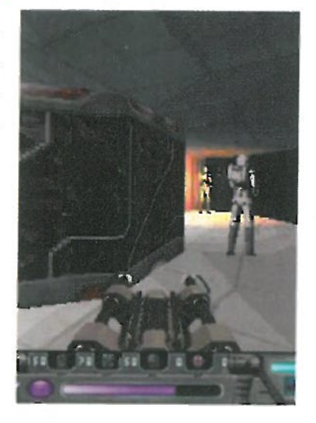
¡Qué!... ¿Hay hambre?

Género: *Shoot 'em up* espacial

Editor: New Software Center

Fabricante: GT Interactive/Fenris Wolf

Disponible: Otoño



En pocas palabras: El mundo se hace pequeño a medida que la población crece. Las Naciones Unidas han tomado las riendas del poder planetario y han empezado a cosechar alimentos en la Luna. Los trabajadores de las granjas selenitas, hartos de ser tratados como esclavos, se sublevan y la ONU envía tropas de asalto armadas hasta los dientes para sofocar la revuelta.

Primeras impresiones: Recuerda a *Doom*, pero parece tener bastante más posibilidades de juego que ese clásico del género. La versión completa constará de 27 niveles, cada uno con varias plantas, y personajes con formato de *sprites* que interactúan con un escenario 3-D.

V Rally

Derrapando en tu pantalla

Género: Simulador de rally

Editor: Infogrames

Fabricante: Infogrames

Disponible: Sí

En pocas palabras: El primer Fórmula 1 en rally. Con una mecánica de conducción muy precisa, este juego te permite escoger entre las modalidades arcade o simulación y conducir hasta 11 coches de rally modelados con todo realismo; desde el pequeño pero potente Peugeot 306 al velocísimo Alfa Romeo.

Primeras impresiones: Tuvimos la ocasión de probar una versión intermedia de *V Rally* el pasado 14 de abril durante la presentación del juego ante la prensa que organizó Infogrames en Lloret de Mar, en el marco del Rally de Cataluña. La verdad es que tenía una pinta impresionante. Los desarrolladores han trabajado duro para que el juego transcurra a 30 imágenes por segundo en los puntos más lentos y para lograr una mecánica de conducción sin errores y asegurarse la máxima sensación de realismo posible, han reclutado al ex Campeón Mundial de Rally, Ari Vatanen. En *V Rally* hay alrededor de 45 pistas bajo condiciones meteorológicas diversas, algunas de conducción nocturna.





Si la jugabilidad de *V Rally* es tan buena como sus aspectos visuales, será un título de miedo.

HABLA LA INDUSTRIA

Un mes más nos hemos puesto la gabardina del inspector Clouseau para averiguar qué hay de cierto en los rumores sobre algunos juegos que nos tienen a todos en vilo. Empezamos nuestra actividad detectivesca con el sensacional *Tekken 3*, un título que genera más cotilleos que una boda real. Nos limitaremos a desmentir casi todo cuanto puedas haber oído sobre el tema y a confirmar lo que Namco nos dijo hace pocas semanas: habrá lanzamiento de *Tekken 3* para PlayStation, aunque todavía no tienen fecha para tan magno acontecimiento (y si no la tienen ellos, ¿quién la va a tener?). Cuando se produzca el anuncio oficial, te lo haremos saber.

Otro juego con un índice de popularidad estratosférico es *Tomb Raider*. Muchos están ansiosos por tener noticias sobre su continuación. Pues bien, ahí van algunas informaciones que aliviarán tanta angustia: los fabricantes están suministrando al juego grandes dosis de acción y procurarán a Lara muchos más movimientos. De momento sólo nos han hablado de uno de los niveles, que transcurre en un trasatlántico que ha naufragado; Lara se pone el traje isotérmico y bucea hasta el fondo del mar para encontrar el tesoro que guarda el barco.

Por otra parte, lo que sí puede esculpirse en letras de mármol es el finiquito de la versión para PlayStation de *Theme Hospital*. Por lo visto, los japoneses tienen los hospitales como lugares casi sagrados y no les hace ni pizca de gracia jugar con ellos. Por eso, Bullfrog, la compañía fabricante, no considera que tenga mucho sentido sacar el juego sólo para los mercados estadounidense y europeo. Cuestión de yenes, ¿sabes?

DESDE ESTADOS UNIDOS

Si creías que Sony arrasa con la PlayStation en España, espera a conocer las cifras que se barajan en Estados Unidos. Nuestro corresponsal nos informa desde la tierra de la mantequilla de cacahuete sobre la aparición de *Suicide Run* y *Tobal 2*, entre otros.



***Xevious 3D* es uno de los títulos de actualidad predilectos del público americano. Se espera que a lo largo de este año aparezca también en España.**

Los expertos estadounidenses en la consola gris se han resignado a no ver la PlayStation 2 hasta finales del milenio. A pesar de que cada día se filtran nuevas informaciones acerca de la nueva máquina de Sega —cuyo lanzamiento está previsto en Estados Unidos para 1999—, Sony se muestra reacia a revelar datos sobre su próximo proyecto. Además, lo poco que ha trascendido hasta el momento carece de interés. Al parecer, se trata de una máquina basada en CD (y no en DVD) con 8 MB de RAM, y que es compatible con los juegos concebidos para la versión actual.



***Tobal 2* es la continuación de *Tobal No. 1* y ha sido recibido con elogios. Tiene gran cantidad de jugadas de contraataque y el agarre ha mejorado.**

Mientras tanto, la bajada de precio de la PlayStation ha armado un gran revuelo en Estados Unidos. Parece que a Nintendo y a Sega este acontecimiento les vino por sorpresa. Nintendo Japón se apresuró a afirmar que iban a igualar el precio (cuando habían decidido fijarlo en 149 dólares al margen de lo que hiciera Sony). Por el contrario, Nintendo América se resistió durante dos semanas agónicas a aceptar una modificación de sus precios, hasta que finalmente acabó resignándose a hacer la inevitable rebaja.

A Sega no parece que le haya ido mucho mejor. Según fuentes dignas de crédito, el mismo día que dicha compañía estaba a punto de aprobar los nuevos presupuestos —que establecían en 179 dólares el precio de la Saturn— Sony, siguiendo una astuta estrategia comercial, anunció su rebaja para la PlayStation, lo que causó un daño considerable a Sega y la dejó a merced de la confusión. La última noticia que tenemos al respecto es que Sega mantiene la Saturn a 199 dólares, aunque regala tres juegos con la compra de la consola.

Sony no quiere hablar sobre sus proyectos inmediatos para Estados Unidos. Sin embargo, se rumorea que en un futuro próximo se va a centrar casi en exclusiva en la comercialización de software de entretenimiento. Esto, junto con el conocimiento de que su capacidad de producción gira en torno al millón de consolas mensuales, nos permite tener una idea aproximada de las cantidades que espera vender este año. El pasado mes de enero Sony anunció que hasta entonces había vendido 10,1 millones de unidades en todo el mundo, de las cuales entre 3 y 4 millones fueron a parar a manos de usuarios estadounidenses. Antes de que acabe el año, Sony habrá fabricado un mínimo de 10 millones de PlayStations más.

Si nos servimos de las cifras mundiales para hacer pronósticos sobre el mercado estadounidense, es previsible que en lo que queda de año se vendan unos 3,8 millones de consolas más en ese país. Dado que en Estados Unidos hay entre 3 y 4 millones de unidades instaladas, es de esperar que a finales de año habrá al menos 6,8 millones de propietarios *yanquies* de una PlayStation. Escalofriante, ¿verdad?

Pero ya está bien de tanto número. ¿Qué hay de los juegos? Las revistas de PlayStation estadounidenses ya han podido probar una primera versión de *Tobal 2* y las críticas han sido muy favorables. Las posibilidades de contraataque son múltiples y el agarre se ha mejorado de manera ostensible. Es más rápido que el original y tiene el doble de personajes. Además, cuenta con proyectiles tales como las bolas de fuego, que no aparecían en el primer juego y que se pueden cargar, aunque sea a costa de una merma de energía vital. La capacidad destructiva de cada bola de fuego es tres veces mayor que la vitalidad consumida por ella, por lo que su uso no está exento de riesgos. También cabe destacar *Suicide Run*. A primera vista, puede ser fácilmente confundido con *Loaded*, pero su jugabilidad es bastante mejor. Al inicio de la partida los personajes se mueven y disparan en la misma dirección, pero a medida que discurre la acción, las unidades se pueden ajustar para que se desplacen en diferentes direcciones. En Estados Unidos saldrá a la venta en verano.





***Suicide Run* se parece mucho a *Loaded* y será Eidos quien lo fabrique para el mercado europeo con el nombre de *Machine Hunter*.**

STAR WARS™

ATERRIZA EN TU PLAYSTATION™















Dark Forces™, un juego de espías, trepidante y dinámico en el que te enfrentarás a las fuerzas imperiales





Rebel Assault II™: The Hidden Empire™, no encontrarás un título para consolas de esta magnitud: acción con vídeo en tiempo real, alucinantes combates espaciales y nuevos vuelos y escenarios de *La Guerra de las Galaxias*™.

"Made de force be with you"

EN CASTELLANO





ERBE Software, S.A.
Méndez Álvaro, 57 • 28045 · Madrid
Tel.: (91) 506 42 00
Fax: (91) 528 83 63

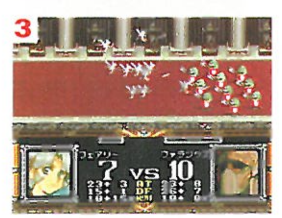


DESDE JAPÓN

A nuestro redactor en el monte Fuji un anacoreta sintoísta le ha revelado las últimas creaciones de SquareSoft y Konami, así como algún versículo sobre el juego que siempre has deseado tener: un simulador de tiendas *drugstore*.









Este mes tendrá lugar el lanzamiento en Japón de *Tobal 2*, de SquareSoft. El nuevo juego mejora el modo de Búsqueda presente en el primer *Tobal* y además incluye campos inéditos y una nueva interfaz. Pero la novedad más llamativa es la posibilidad de jugar con el controlador analógico, lo cual no sólo te permite moverte con toda libertad por un mundo en 3-D, sino que también te sirve para ejecutar algunos ataques en el modo de lucha. Es una característica única que seguro mejorará sensiblemente la jugabilidad de los títulos de combate. Con el modo de lucha también podrás poner en acción a ocho personajes, que ahora ejecutan nuevos movimientos como son los ataques para agarrar y derribar. Además, aquéllos no caen fulminados en el acto tras recibir un impacto, sino que a veces quedan aturdidos y, por lo tanto, se vuelven vulnerables a nuevos ataques. Aunque *Metal Gear Solid* está todavía en desarrollo, Konami ha revelado más detalles sobre su jugabilidad. Tendrá dos perspectivas diferentes, una del estilo de *Doom* y la otra con la pantalla dividida en cuatro partes. El jugador podrá alternarlas a voluntad según sus necesidades. Así, la primera es excelente para los combates cuerpo a cuerpo, mientras que la de pantalla dividida es útil para localizar enemigos escondidos. Los fondos son todos en 3-D y el jugador debe avanzar por escenarios en tinieblas, donde le esperan sigilosos enemigos e innumerables trampas ocultas. Promete ser un gran título para 1997.

Mientras tanto, la salida al mercado de *Zero Divide 2*, fabricado por Zoom, ha sido postergada a fin de introducir ciertas mejoras en el sistema del juego. En primer lugar, todos los fondos van a ser en auténtico 3-D: los de *Zero Divide* eran muy coloridos, pero los traicionaba su simplicidad. Zoom también ha añadido nuevos personajes, cuyo diseño parece ser menos rígido e impreciso que el de los anteriores. Los terrenos de combate son más pequeños, lo cual redunda en enfrentamientos más emocionantes. Aun así, las mejoras no son espectaculares.







[1, 2] *Zero Divide 2* es ante todo un refrito de su antecesor. No esperes sorpresas. [3] En *Metal Gear Solid*, los jugadores pueden alternar las dos perspectivas.

En Japón las tiendas abiertas las 24 horas del día —aquellas a las que acudes cuando se te antoja helado de pistacho a las tres de la madrugada— son una auténtica institución. Por eso no es sorprendente la aparición de *The Convene*, un título que te invita a montar y dirigir una red de esas tiendas que siguen la fórmula *drugstore*. Los jugadores han de encontrar los lugares idóneos para sus establecimientos —enfrente de una estación de tren, de una escuela o de un competidor— antes de decidir qué productos venderán e incluso el diseño de cada local. Hay tableros de mensajes que te facilitan toda suerte de informaciones, desde la facturación total hasta el perfil de consumo de cada cliente. Es posible que el juego no aporte nada nuevo en cuanto a jugabilidad, pero al menos es innovador.

Los juegos de rol son los que más se venden en Japón, y desde que *Super Famicom* desapareció del mercado japonés, los fabricantes han convertido la PlayStation en su plataforma preferida. El primer juego de ADK para la consola gris se llama *Treasure Gear* y ha sido pregonado como uno de los primeros juegos de rol poligonales pensados para esta plataforma. A diferencia de *Final Fantasy VII*, en que las interfaces visuales son en 2-D, *Treasure Gear* es todo en 3-D. El sistema del juego es convencional: menús para selección de armas, personajes no jugables, etc. No obstante, las fases de batalla están en 3-D, tal como aparecen en *Final Fantasy*. Además, esta vez el jugador no tiene que esperar su turno, ya que todos los combates transcurren en tiempo real. La acción promete ser ininterrumpida y muy entretenida, ya que los jugadores deben encontrar la salida de varios laberintos y derrotar a numerosos monstruos. El diseño de los personajes es bastante imperfecto y todavía abundan los polígonos chapuceros, y es que el juego aún se halla en su estadio intermedio de desarrollo. El principal protagonista es un chico que busca el Aceite de la Vida para intentar curar a su novia, que está a punto de reunirse con su tatarabuela.

En el pasado, Masaya solía fabricar la famosa serie *Langrisser* para Mega-Drive o Saturn, de Sega; ahora acaba de lanzar *Langrisser 1 & 2* para PlayStation. El juego es absolutamente fiel a la versión Mega-Drive, pero no incorpora ninguna mejora destacable.

Otro título que se une a esta nueva generación de juegos de rol para PlayStation es *Blaze & Blade Eternal Quest*, fabricado por T&E Soft. Inspirado en el concepto de *Dragones y Mazmorras*, este título ofrece algunos gráficos espléndidos y permite que jueguen cuatro personas a la vez. También se pueden guardar personajes en una tarjeta de memoria para participar en una historia diferente. De este modo, puedes integrarte en la historia de un amigo en otra consola PlayStation conservando todas las características de tu personaje, como son la experiencia, las armas, etc.

Y para terminar tenemos *Alundra*, de Sony. Se trata de una continuación de *Landstalker* y *Shinning Force* para Mega-Drive y, como en éstos, los jugadores disponen de una pantalla dividida en cuartos para mover los personajes. A diferencia de los juegos de rol clásicos, en *Alundra* los personajes son más dinámicos y pueden realizar una gran variedad de acciones, como correr, saltar, atacar o nadar. Además, son capaces de manipular una gran diversidad de objetos. Los gráficos tienen un aspecto fantástico y, a pesar de que abundan las fases orientadas a la investigación, parece que en este título *acción* es la palabra clave.



[1] Acción es la palabra clave en *Alundra*, el juego de rol de Sony. [2] *Blaze & Blade Eternal Quest*, un juego de rol en la línea de *Dragones y Mazmorras*. [3] La serie Langrisser, de Sega, ahora para PlayStation. [4] *The Convene*, un extravagante homenaje a los *drugstore*. [5] *Tobal 2* ha sido mejorado con el controlador analógico.

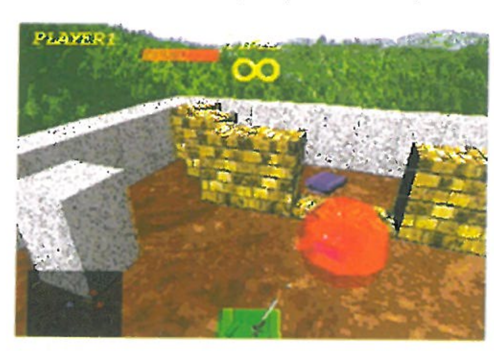
Se buscan genios

Campeonato Diseñador de Juegos del Año



¿Alguna vez te has desternillado con un juego malísimo y has pensado que tú lo hubieras hecho mejor? ¿Te gustaría demostrar a las empresas de software de lo que eres capaz? Si tu respuesta a cualquiera de estas preguntas es sí, el Campeonato Diseñador de Juegos del Año está hecho a tu medida.

Esta competición ha sido organizada por los guardianes de la industria de software, la Asociación Europea de Editores de Software de Entretenimiento, y su objetivo no es otro que descubrir talentos creativos efervescentes de buenas ideas. Si te sientes aludido, te conviene saber que los premios no están nada mal. Cada mes se premiará con productos de software el mejor programa de cada categoría, y al final del año se celebrará una cena donde se dará cita toda la industria de videojuegos. Allí se entregarán el primer premio —alrededor de 1.100.000 pesetas— y una *Yarozee* a los ganadores de cada categoría. Pero lo mejor de todo es la oportunidad de aparecer en el mismísimo boletín de la industria del software. ¿Te imaginas cómo quedaría eso en tu currículum?



Tú podrías ser el creador de la próxima sensación del mundo PlayStation

El campeonato está dividido en tres categorías. La primera es una secuencia de animación en 3-D; el tema es libre y la obra presentada puede ser con o sin sonido, pero no debe exceder los 2 MB. La segunda categoría es la de demos de juegos o *storyboards* animados. Debe incluirse el argumento del juego y algunas secuencias animadas, así como una explicación por escrito del argumento, los conceptos básicos y tus ideas para abordar la jugabilidad. Las demos o los *storyboards* animados deben ocupar un máximo de 5 MB. La última categoría es la de juegos completos, que no podrán sobrepasar los 10 MB y deben incluir documentación diversa. Se juzgarán la habilidad para programar, la creatividad y la calidad del diseño del juego.

Se pueden presentar programas en cualquier formato y la competición está abierta a personas de todas las edades. Los participantes no deben haber editado nada a nivel comercial o de *shareware* y tienen prohibido haber trabajado en la industria de software de entretenimiento en los últimos cinco años. Los organizadores aseguran que se respetarán todos los derechos de autor. Si quieres participar, envía tus propuestas a la siguiente dirección:

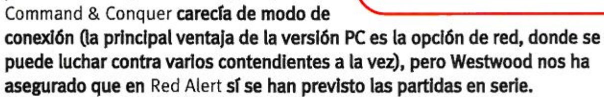
Consumer Game Designer of the Year, ELSPA, Suite 1, Haddonsacre, Station Road, Offenham, Near Evesham, Worcestershire, WR11 5LW.
Inglaterra (Reino Unido)
¡Suerte a todos!

San Francisco: Tras el éxito de Pandemonium; Crystal Dynamics vuelve a la carga con la continuación de ese espléndido juego de plataformas, ahora bajo el originalísimo título de Pandemonium 2. Los dos personajes, Nikki y Fargus, han madurado desde la primera versión, lo cual se refleja en su perfil más agresivo e incluso en el aumento de sus habilidades. Crystal imprimirá todavía más nitidez y ritmo a los ángulos de cámara y además el grupo de música pop americano Freaky Chakra está componiendo una espléndida banda sonora llena de percusión.

¿Recuerdas a Gex, el pequeño dinosaurio? Crystal introduce de nuevo a este personaje, aunque ahora aparece inmerso en un grandioso mundo en 3-D al estilo de Mario 64. Dadas las cualidades de su mecanismo de creación de volúmenes, esta segunda parte podría llegar a tener un éxito sin precedentes. Esperemos que su jugabilidad esté a la altura de las circunstancias. Los dos títulos saldrán a la venta en septiembre. Tendrás más detalles en próximos números de PSM.

París: La empresa Power And Magic (PAM) está codificando en sus oficinas parisinas el juego de fútbol —todavía sin nombre— de Ocean con licencia de la UEFA. Por lo visto, PAM busca recrear un estilo similar al de J-League, para la N64 y a la versión para máquina recreativa de Virtual Striker, de Sega: sprites enormes y bien detallados, movimiento fluido y abundancia de primeros planos de la acción. La selección francesa de fútbol ha participado en la captura de movimientos y el entrenador Aimé Jacquet ha proporcionado su asesoramiento táctico. Están representados los 36 miembros de la UEFA, así como profesionales reales, jugadas completas, etc. El juego no estará disponible hasta septiembre, y hasta entonces no le quitaremos el ojo de encima al proyecto.

Las Vegas: Westwood Studios está trabajando en Red Alert, la continuación de Command & Conquer para PlayStation. Red Alert ya se ha convertido en uno de los títulos más vendidos de todos los tiempos para PC, y Westwood (en asociación con Virgin como editora del título) confía que tendrá un éxito similar para la consola gris. Por desgracia, Command & Conquer carecía de modo de conexión (la principal ventaja de la versión PC es la opción de red, donde se puede luchar contra varios contendientes a la vez), pero Westwood nos ha asegurado que en Red Alert sí se han previsto las partidas en serie.

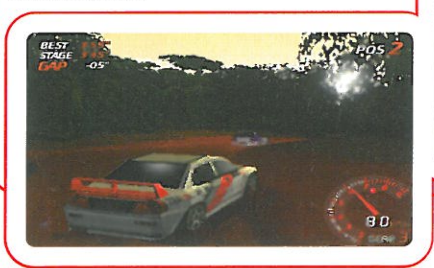






Lloret de Mar: Infogrames presentó su esperado V Rally con el Rally Cataluña como telón de fondo. Para el desarrollo de este juego —disponible desde primeros de mes— se contó con el asesoramiento de pilotos, mecánicos y aficionados en general, y se reprodujeron con exactitud las características de 13 automóviles reales. V Rally contiene un total de 45 recorridos predefinidos repartidos en 9 rallies diferentes (RAC Rally, Córcega, Indonesia, Montecarlo, Suecia...). Los vehículos corren de día o de noche sobre asfalto, arena, nieve y caminos de alquitrán, y bajo condiciones climatológicas diversas (lluvia, niebla, nieve, sol...). Los programadores han previsto una opción de pantalla partida para dos jugadores (con división horizontal y vertical) y cuatro tipos de perspectiva de conducción. En el número que viene publicaremos un análisis a fondo de este interesante título.



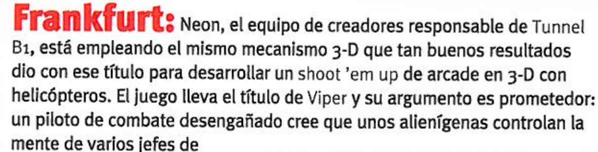






El mundo PlayStation

¡Ah del cometa! ¿No sabías, marciano errabundo, que en la Tierra, en medio del caos y la confusión, una muchedumbre se ha propuesto disfrutar del lado bueno de la vida a los mandos de una PlayStation? Para perpetuar la felicidad de esta legión de afortunados, algunos terrícolas se dedican a crear juegos para tan filantrópica consola.

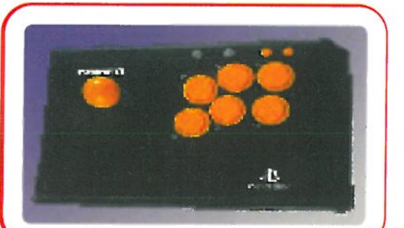


Frankfurt: Neon, el equipo de creadores responsable de Tunnel B1, está empleando el mismo mecanismo 3-D que tan buenos resultados dio con ese título para desarrollar un shoot 'em up de arcade en 3-D con helicópteros. El juego lleva el título de Viper y su argumento es prometedor: un piloto de combate desengañado cree que unos alienígenas controlan la mente de varios jefes de gobierno con el objetivo de dominar el mundo (acuérdate de la película La invasión de los ladrones de cuerpos). Al parecer, el ambiente del juego va a ser muy del estilo de Blade Runner, con gráficos poligonales oscuros y una banda sonora estremecedora. Está previsto que Viper salga a la venta en octubre.



Tokio: Namco acaba de lanzar en Japón su nuevo Arcade Joystick para que coincida con la salida al mercado de Soul Edge (Soul Blade en la versión europea). En PSM 4 te dábamos diez razones para contribuir a la liquidación de existencias de este periférico. También en el número pasado anunciábamos para este mes un análisis de la pistola Justifier, otra deliciosa máquina expedidora de defunciones virtuales. Por desgracia, siguen sin haber suficientes títulos compatibles con ella, así que tendremos que esperar al mes que viene para loar sus virtudes y maldecir sus defectos.





PORTADA EXTRANJERA

No irás a creer que todas las ediciones oficiales de *PlayStation Magazine* son iguales, ¿verdad? Ved la prueba de la diversidad de puntos de vista *PSM*.



Alemania

Este mes nuestros amigos alemanes, además de incluir un ar-tículo sobre Space Jam (el encuentro entre Bugs Bunny y Michael Jordan), publican una portada horrorosa. También aparecen artículos sobre la Yaroze y ciertos aspectos del hardware de la consola de Sony. ¡Ah!, y además traen un par de páginas dedicadas a nuevos periféricos. ¿Tendrán examinadores con el ojo clínico de nuestro insigne colaborador Arnau Marín?



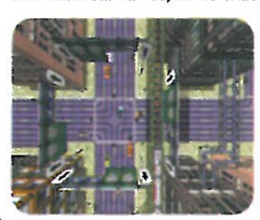
Gran Bretaña

La edición británica de PSM publica un pequeño artículo sobre una nueva moda que hace furor en las islas. Cientos de aficionados en ese país personalizan su máquina pintándola con motivos futuristas y abstractos. La operación de cirugía plástica a la PlayStation cuesta alrededor de 50 libras esterlinas (unas 12.000 pesetas) y de momento no se practica en España. Si puedes demostrar lo contrario envíanos una foto con la prueba del delito. Te la publicaremos.

Al servicio de su Majestad... la PlayStation

Una vez más recorremos la geografía inglesa con objeto de descubrir los últimos desarrollos de esta superpotencia de los videojuegos. Mientras las paredes del parlamento británico todavía tiemblan tras el terremoto político que sacudió el país el pasado 1 de mayo, las malas lenguas dicen que el ex primer ministro conservador John Major ha conseguido una versión especial de *Tekken* donde se resarce de su derrota machacando en el modo de entrenamiento a un personaje con un sospechoso parecido al nuevo jefe del ejecutivo, el laborista Tony Blair.

Dundee: Aquí tenemos a DMA y su GTA. DMA Design acaba de lanzar Grand Theft Auto, un juego que consiste en escalar posiciones en una organización mafiosa. Ya ves, no es exactamente igual que su famosa serie Lemmings.

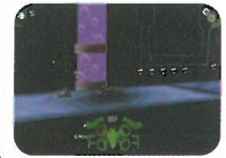


La acción de GTA transcurre en tres ciudades americanas donde el jugador se dedica a robar coches y a eliminar gente, es decir, a cumplir las órdenes del Padrino. El eje de las partidas son las misiones, pero el área de juego está abierta por completo a la exploración. Con unos 35 vehículos que robar y más de 2.000 km de carretera que recorrer, no hay duda de que tu cama se quedará varias noches sin deshacer.

Londres: Sony Computer Entertainment ha unido fuerzas con la sociedad benéfica The Prince's Trust para producir un disco de demos cuyos beneficios serán destinados a obras de caridad. El CD lleva por título Power Source y ofrece demos jugables exclusivas de Porsche Challenge, Tom Raider, Monster Trucks, Spider y muchos otros títulos. También incluye una muestra de las posibilidades del kit Net Yaroze de desarrollo doméstico. Por si fuera poco, en el disco hay un calendario de competiciones, un adelanto de próximos lanzamientos para PlayStation y un reportaje sobre las actividades de The Prince´s Trust. Todo por 10 libras esterlinas (unas 2.300 pesetas). ¿Tendría éxito en España una iniciativa de estas características?









Lancaster Gate: Cuando de juegos de fútbol se trata, la obtención de una autorización oficial siempre ha sido un tema bastante confuso. Algunos editores la buscan, otros prescinden de ella y emplean nombres de jugadores y escudos de los equipos «auténticos». Sin embargo, los tres gigantes de la industria del videojuego, Gremlin, Electronic Arts y Eidos, están librando una dura batalla por un único objetivo: la conquista de la licencia oficial de la FA Premier League, la primera división inglesa. EA ya utiliza la licencia FIFA, mientras que Gremlin ha cosechado un grandioso éxito con su Actua Soccer para PlayStation. No obstante, Gremlin ha querido ir más allá y ha incluido los equipos y jugadores de la Premiership en Actua Soccer Club Edition (véase PrePlay). ¿Quién se llevará el gato al agua?

Derby: Tomb Raider, el fantástico título de Core Design, sigue resistiéndose a desaparecer de las listas de éxitos inglesas. Después de llegar al número uno el pasado diciembre, bajó un par de posiciones para recuperar el trono poco después. Ahora está en la cuarta posición, por debajo de Micro Machines V3, Ridge Racer y Tekken 2. El triunfo de las aventuras de Lara Craft (hasta ahora se han vendido más de un millón de copias del juego) ha sido clave para que Eidos, la compañía editora —cuyos juegos distribuye Proein en España— recupere la línea ascendente tras las pérdidas declaradas el año pasado y anuncie con orgullo que el presente ejercicio se saldará con jugosos beneficios. Pero no todo el monte es orégano. El nuevo single de Lara Croft, Raiders, lleva varias semanas perdiendo posiciones en las listas británicas. Al parecer sigue esperando que bajen las Spice Girls.

Leamington Spa: En Inglaterra Micro Machines V3 es el último megaéxito de ventas para PlayStation. El precioso juego de carreras de Codemasters sólo necesitó dos días para conquistar el primer puesto de las listas y, no contento con esto, acabó por arrebatar a Tomb Raider el número uno de los más vendidos para todos los formatos. MMV3 ha contado con el respaldo de una campaña publicitaria televisiva por valor de 750.000 libras esterlinas (175 millones de pesetas!) y Codemasters calcula que ya se han vendido cerca de 250.000 copias del juego en toda Europa. Como era de esperar, el lanzamiento de MMV3 coincidió oportunamente con la decisión adoptada por Sony de bajar el precio de la PlayStation. Una jugada magistral.

Cada mañana me paso una hora embutido en el coche, lo cual me da tiempo suficiente para planificar mi jornada laboral. Estoy a punto de concluir *Motor Mosh*, en cuya programación he estado trabajando durante los últimos 10 meses. El 10% final es siempre la parte más difícil de un juego: el acabado de las armas, el añadido de peligros, los trucos para aumentar la jugabilidad, hacer que todas las piezas encajen...

Suelo llegar a las oficinas de Eutechnyx, en Gateshead (Gran Bretaña), antes de las nueve y media. No obstante, la mayor parte del trabajo lo hago en casa, pues el ambiente es más tranquilo y puedo concentrarme mejor. El único inconveniente es tener que ir paseando el PC y el *Devkit* (equipo de desarrollo) de casa al trabajo.

En Euntechnyx, el lado artístico del trabajo de programación se potencia más que en la mayoría de empresas de desarrollo, porque nos hemos especializado en la creación de productos para PlayStation de segunda generación, caracterizados por poseer gráficos mucho más elaborados. Todos los días, tan pronto cruzo el umbral de mi oficina, el equipo de artistas gráficos me asalta con un montón de preguntas urgentes. Atender estas consultas y organizar las tareas de mi equipo es algo que ocupa una parte importante de mi actividad matutina.



Ian Copeland, programador jefe de Eutechnyx.

PROGRAMADOR

Ora, labora et PlayStation

«**El último 10%** es siempre la parte más difícil de un juego: el acabado de las armas, el añadido de peligros, los trucos para aumentar la jugabilidad...» El **programador Ian Copeland** nos explica cómo transcurre un día normal de su vida.

Ahora mismo mi máxima prioridad consiste en producir las versiones finales de los circuitos del juego para que Ocean, la compañía editora de *Motor Mosh* en Europa, pueda hacer las pruebas correspondientes. Empiezo trabajando en las armas: ametralladoras, misiles, manchas de aceite, aceleradores de partículas, cortinas de humo... La lista es interminable.

Ante la presión a la que me someten los artistas, no me queda otro remedio que establecer prioridades entre los gráficos de los niveles: el Salvaje Oeste, el Ártico, la Amazonia, Pesadilla, Ciudad y Atlántida, en ese orden. Para permitir una amplia variedad de pistas, las áreas están concebidas como bloques independientes que luego agrupa un editor de niveles. Mientras tanto, Rachel, nuestra diseñadora gráfica, una vez ha terminado de revisar el bloque de la Atlántida, comienza su examen de la sección del Salvaje Oeste. Por su parte, Rob, uno de nuestros artistas, comprueba los bloques de la Amazonia para eliminar cualquier problema de «mosaico». Mosaico es el proceso por el cual se hace girar un bloque de 360° de 90° en 90° para que encaje en varias partes de una misma pista. Este procedimiento —que quizás no hayas comprendido— provoca a todo el equipo tremendos dolores de cabeza.

En cuanto a la parte de programación, en este momento estoy enfrascado en pulir los peligros del tren. La idea es que el convoy se cruce en el camino de los jugadores, introduciendo así un riesgo de colisión. Tras una primera prueba, que revela que el jugador puede pasar a través del tren, se diseña de nuevo para darle más solidez, y entonces se vuelve a examinar. ¡Perfecto!

Mi almuerzo consiste en una rápida escapada al centro comercial con gente del trabajo y en algún tentempié que compro de vuelta a la oficina.

El sonido es una parte vital del juego, y para *Motor Mosh* estamos trabajando en colaboración con Outsource Media, una empresa especializada en juegos de ordenador. El juego tiene un aire de dibujos animados, con un punto de arcade, por lo que resulta muy difícil describir sobre el papel los efectos sonoros apropiados. Tanto Gareth, el programador del juego para PC, como yo escuchamos las opciones que se han compuesto y escogemos el estilo que creemos que se adapta mejor al juego. Pero volvamos a mi oficina y a mi actividad programadora... Cargo la nueva obra que me presenta Dean, el diseñador de niveles. Antes que nada me doy una vuelta con un coche, para comprobar que no hay ningún fallo. Todo está bien. Ahora es cuestión de probar las rutas de inteligencia artificial, los peligros, etc. Pasada una media hora, el nivel sigue funcionando bastante bien, aunque es mejorable en algunos aspectos.

Paul Tresise, nuestro productor de Ocean, se ha reunido con Darren y Brian, dos de nuestros directores, para seguir la evolución del juego. En estos momentos tenemos dos títulos casi acabados que van a ser fabricados por Ocean. Se trata de *Motor Mosh* y *Total Drivin'*, que motivan las visitas regulares de Paul.

Tras hablar un buen rato sobre la evolución del juego, él parece satisfecho con lo que ha escuchado. La mayoría de la gente no se da cuenta de que una compañía editora necesita hasta tres meses para valorar con precisión un juego de estas características. No sólo para encontrar fallos, sino también para optimizar su jugabilidad. Ocean dispone de un equipo de más de 40 personas que examinarán minuciosamente cada uno de los 48 niveles del juego sin dejar pasar el más mínimo detalle. De ahí la necesidad de someter a pruebas todos los niveles tan pronto como sea posible.

Son las 16.45. ¡Qué desastre! Por culpa de las continuas interrupciones y reuniones aún no he podido concentrarme en las tareas «serias» de programación. Sigo media hora más y recojo mis cosas, entre ellas mi DevKit. ¿Quién sabe? A lo mejor puedo programar algo en casa...

AL GRANO

Nombre: Ian Copeland.
Edad: 31 años.
Trabajo: Programador jefe de Eutechnyx, actualmente ocupado en el diseño de *Motor Mosh* para PlayStation.
Sueldo: Base a la que hay que sumar incentivos por juego acabado, derechos de autor y derechos de autor por conversiones.
Horario: De nueve a cinco y cuarto. Es habitual que me lleve trabajo a casa.
Ventajas: Es un trabajo flexible y cada jornada laboral es diferente.
Inconvenientes: La presión de las fechas de entrega y el hecho de no poder dedicar más tiempo a la programación debido a múltiples interrupciones y reuniones.
Jefe: Malcolm Montgomery (director de estudio) y Brian Iobling (director jefe).
Subordinados: Coordino el trabajo de unos 12 artistas gráficos y trato con el programador de la conversión para PC y CD-ROM.

Agent Armstrong



Damos la bienvenida a una nueva banda de codificadores, King of the Jungle, y a su primera incursión en el mundo de los juegos PlayStation: una combinación de *shoot 'em up* y plataformas ambientada en los bajos fondos.





Los programadores dibujaron la historia en viñetas.

Es probable que no hayas oído hablar de King of the Jungle, pero seguro que conoces algunos juegos en los que han participado sus integrantes: *Second Samurai, Street Racer, Marko's Magic Football, Cybernoid, Equinox, RBI Baseball...*

El equipo constituido por Raff, Steph, Paul, Joe y Mark ha puesto todo su empeño en su primer proyecto, una combinación de *shoot 'em up* y plataformas llamada *Agent Armstrong*. Steph nos explica los orígenes de esta iniciativa: «Raff tuvo una idea para un juego protagonizado por un súper agente secreto hace mucho tiempo, pero la dejó aparcada porque estaba muy ocupado con otros títulos. Más tarde, cuando creamos la empresa en abril del 95, rescató su propuesta de un agente secreto irónico y caricaturesco. Y así fue cómo nació *Agent Armstrong*».

Y ahora, atentos a la trama. Año 1935. El Sindicato, un diabólico cártel criminal dirigido por el célebre mafioso «Spats» Falconetti, está a punto de alcanzar su objetivo: dominar el mundo. La maléfica asociación se ha apoderado del hardware militar más avanzado y está decidida a dar el golpe de gracia para llegar a gobernar de nuestros destinos. Toda forma de oposición ha sido aniquilada, pero todavía queda una esperanza: un miembro de la Agencia se ha escapado de una base del Sindicato con información lo bastante crucial para desbaratar los planes de «Spats».

Gran parte del juego se desarrolla en 2-D, aunque también hay elementos en 3-D. Steph reconoce que «el material en 3-D surgió casi por azar. Para nosotros la prioridad ha sido mantener el juego a 60 imágenes por segundo. Estamos convencidos de que un juego de tiros que se precie y que aspire a reproducir las sensaciones arcade, debe transcurrir a velocidad suficiente. Por eso decidimos suprimir del diseño el material en 3-D. Sin embargo, cuando tuvimos el mecanismo de juego listo y a pleno rendimiento, resultó que nos sobró tiempo para añadir varios objetos en 3-D muy detallados».

1


2


3

[1] *Agent Armstrong* es una combinación convencional de *shoot 'em up* y plataforma. [2] Casi todo el juego es en 2-D, pero también hay elementos en 3-D que te ayudarán a esquivar al enemigo. [3] Incluso hay secciones bajo el agua.

El estilo de *Agent Armstrong* resultará bastante familiar a los versados en juegos de 16 bits. Su respuesta instantánea a nuestras maniobras es una cualidad que, a juicio de King of the Jungle, escasea en muchos juegos para PlayStation. Steph añade: «Al echar un vistazo a la lista de títulos para PlayStation que aparece en el último número de

■ EDITOR	Virgin	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ FABRICANTE	King of the Jungle	■ JUGADORES	Uno
■ DISPONIBLE	Sí	■ GÉNERO	Plataforma/*shoot 'em up*

1


2


3

4

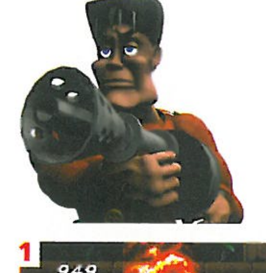
5


[1] **¡Esto es tener clase! En vez de las archiconocidas payasadas de plataforma, aquí tenemos enemigos que al recibir impactos de bala se vuelven blancos o se convierten en esqueletos. [2] Hay que eliminar a varios caudillos enemigos de fin de nivel, incluido un «girocóptero». [3] Aquí tenemos a nuestro amigo bajo las olas del océano, con la botella de oxígeno intacta. [4] ¡Qué guapo soy y qué moreno estoy! [5] Existen seis misiones diferentes que transcurren en niveles diversos.**

El estilo de *Agent Armstrong* resultará familiar a los versados en juegos de 16 bits. La respuesta a nuestras maniobras es instantánea

Computer Trade Weekly he contabilizado unos diez juegos de carreras, cinco simuladores deportivos y varias aventuras en 3-D. Algunos *shoot 'em ups* son bastante buenos, pero pocos consiguen llamar la atención, a pesar de que PlayStation es una buena plataforma para este género».

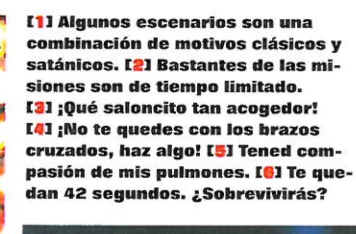
El juego propone alrededor de 30 misiones, aunque no tienes que completarlas todas para llegar al final. La red de misiones no es lineal, abundando las bifurcaciones que conducen a áreas independientes entre ellas. Además, presenta seis tipos diferentes de escenarios para las misiones: muelles, jungla, aeródromo, paisaje industrial, cavernas y fondos submarinos, cada uno con gran diversidad de objetos, contrincantes y construcciones. También te topas con los caudillos enemigos de final de nivel, además de un «girocóptero» y un tanque. Aunque incluye varios elementos de rompecabezas, lo cierto es que han puesto el énfasis en la carnicería pura y dura.



Para reproducir el ambiente de los años treinta, King ha tenido el acierto de incluir una banda sonora de aire cinematográfico en lugar de perforar nuestros tímpanos con ritmos *techno*. Steph lo explica así: «Joe quería que la música fuera de película, en el sentido más amplio de la expresión. En el disco se han introducido más de veinte piezas». Uno de los detalles más sugerentes es una secuencia tipo No-Do en blanco y negro que deja entrever pifias clásicas en este tipo de producciones. Parece como si los programadores se hubieran propuesto impresionarnos a base de ironía.

Aunque es improbable que *Agent Armstrong* se convierta en un hito de ninguna clase, se trata de un juego consistente que ha apostado fuerte por la jugabilidad.

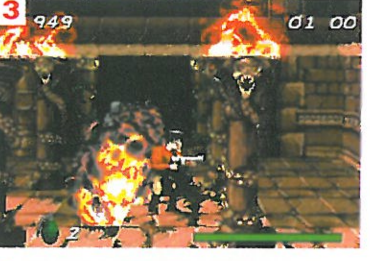
1



[1] Algunos escenarios son una combinación de motivos clásicos y satánicos. [2] Bastantes de las misiones son de tiempo limitado. [3] ¡Qué saloncito tan acogedor! [4] ¡No te quedes con los brazos cruzados, haz algo! [5] Tened compasión de mis pulmones. [6] Te quedan 42 segundos. ¿Sobrevivirás?



2

3


4


5


6




Atrapado en tus redes

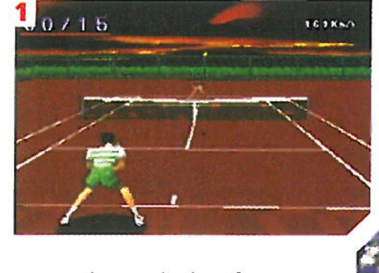
Decorados de un realismo espeluznante, tenistas poligonales, movimientos de cámara de pura seda, jugabilidad de ensueño... ¿Conseguirá Acclaim la raqueta de oro?

Muy pronto la nueva creación de Acclaim llevará tu consola al palco presidencial en el campeonato por el trofeo al mejor juego de tenis. Con *Virtual Tennis*, esta competente compañía quiere saldar su cuenta pendiente con un género que varios fabricantes han abordado con resultados desiguales, pero nunca brillantes.

Está claro que la competencia entre compañías es buena para sanear el mercado de software para PlayStation y que a los usuarios nos beneficia esta cruenta selección natural. Piensa por un momento en el maravilloso *Tekken 2*. ¿Por qué la gente de Namco se molestó en crear una segunda parte de *Tekken* cuando la primera ya era uno de los mejores *beat 'em ups* que había conocido cualquier consola? La respuesta da pena por su obviedad: competencia. En Namco se dieron cuenta de que, con la aparición en el mercado de juegos como *Battle Arena Toshiden* y *Star Gladiator*, su capacidad de sorprender al respetable podría quedar ofuscada en cuestión de un par de semanas.

Uno de los aspectos que más han cuidado sus creadores es el movimiento de cámara, tan suave y perfecto que nos introducirá en la acción con una facilidad pasmosa

En lugar de correr el riesgo de ensayar temáticas y géneros novedosos o incluso revolucionarios, las compañías editoras prefieren jugar sobre seguro y explotan una y otra vez las mismas fórmulas con nombres cada vez más largos y rimbombantes. Hay millares de ejemplos de esta estrategia tan conservadora, en campos tan variados como la simulación de fútbol (*Fifa 97*, *Adidas Power Soccer International 97*, *Internacional Superstar Soccer Pro*), los *shoot 'em ups* (*Doom*, *Magic Carpet*, *Disruptor*), los juegos de estrategia (*Theme Park*, *X-Com*, *Sim City 2000*), etc. Nuestro



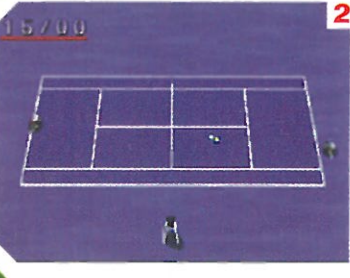


PLAYER SELECT

ARCHER

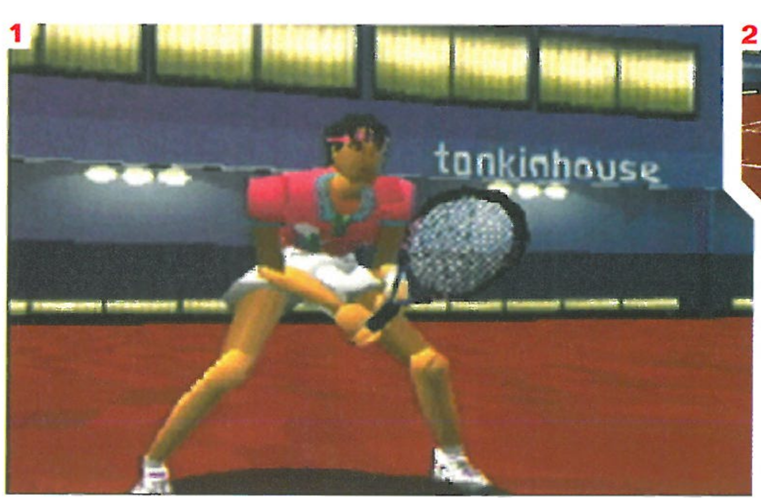
[1] ¡Cuidado con la lava! Sobre todo si llevas pantalón corto... [2] Partido *unisex «on the beach»*. Y al que pierda, lo echamos a los tiburones. [3] Puedes escoger entre una ristra de personajes. ¡Cuidado! Seguro que alguno padece codo del tenista y te lleva a la perdición.

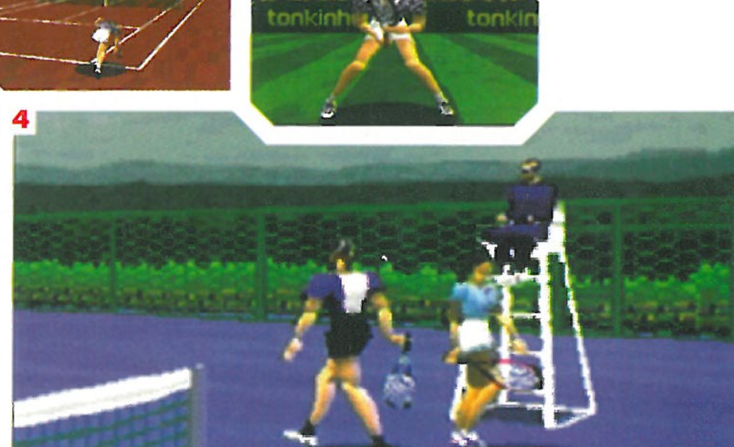




[1] New York, New York... (léase cantando) [2] Perspectiva lateral. La variedad de ángulos de cámara es una de las grandes bazas de este título.

■ EDITOR	**New Software Center**	■ ORIGEN	**Japón**
■ FABRICANTE	**Acclaim**	■ GÉNERO	**Simulador de tenis**
■ DISPONIBLE	**Junio**	■ JUGADORES	**Uno o dos**





[1] Perdone, señorita, ¿le importaría apartarse un poco? Me tapa usted el mundo. [2] Otro aspirante a McEnroe. ¿Por qué no a André Agassi? Será que no le gusta Brooke Shields. [3] ¡Silencio! Se juega. El público no puede reprimir su entusiasmo. [4] Ni un saludo te mereces.

único consuelo es que es precisamente esta uniformidad la que obliga a los fabricantes a concentrar sus esfuerzos en mejorar la calidad de sus propuestas, puesto que es una perfección técnica superior lo que de verdad permitirá a sus productos desmarcarse de los de la competencia.

Te preguntarás a qué viene esta perorata. Pues bien, es absolutamente necesaria para que te hagas una idea de la alegría que nos produjo la llegada de *Virtual Tennis* (todavía en una versión inacabada) a la redacción de *PSM*. Y es que hasta este momento la competencia entre simuladores de esta disciplina deportiva no era lo bastante feroz. Si repasamos la oferta existente nos encontramos con ejemplos de respetable factura, como *Sampras Extreme Tennis* o *Break Point*, pero también con otros de mediocres resultados, como *Davis Cup Tennis* y *Smash Court Tennis* (cuyo único atractivo consistía en la posibilidad de contender con cuatro jugadores), y aun con otro de nefasto recuerdo, el *Power Serve Tennis*, cuya falta de adicción y realismo rayaban en lo grotesco. En vista de lo limitado de estas propuestas, es comprensible que en nuestra redacción se haya extendido la creencia de que *V Tennis* va a destapar la caja de Pandora por lo que a simuladores de tenis se refiere.





[1] No hay aguacero que me detenga. [2] ¡Qué siga el espectáculo!

Tenis virtual

¿Y qué nos ofrecerá la gente de Acclaim? Parece ser que su juego será un cóctel perfecto de diversión y realismo, con una presentación sencilla pero eficaz, y un montón de opciones. Prepárate a empuñar la raqueta en escenarios tales como los clásicos estadios al aire libre o pabellones cubiertos, las paradisíacas islas Fidji, la populosa New York, el Lejano Oriente y hasta Kialuza, una zona volcánica donde una más que justificada sensación de peligro inminente te obligará a interrumpir el juego para guarecerte de las emanaciones de algún volcán vecino. Como siempre en este tipo de juegos, deberás escoger entre tres tipos de campo: hierba, arena y cemento.

Por lo que a sonido se refiere, se han introducido voces digitalizadas, y aunque la musiquilla resulte bastante machacona, al menos difiere con cada escenario. Por otra parte, los vítores de los espectadores ante un golpe espectacular, el trinar de los pajarillos en el Japón, el fragor del oleaje en los mares del sur o el temible rugido de un volcán al entrar en erupción, nos harán vivir con mayor intensidad la experiencia de jugar en enclaves geográficos diversos. Asimismo, se han previsto estadísticas y repeticiones de los puntos más decisivos y espectaculares.

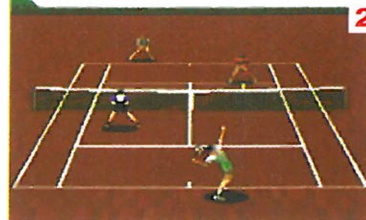
Los jugadores, de impresionantes dimensiones, son creaciones poligonales en el más puro estilo del *Tekken* —aunque no se moverán en un ambiente del todo tridimensional— y alcanzarás el control de sus movimientos de manera casi intuitiva. La velocidad de sus desplazamientos por la cancha y las facilidades que nos ofrece el programa para colocar pelotas te permitirán hacerte con el juego en un tiempo récord.

En *Virtual Tennis* se han dispuesto hasta 10 cámaras diferentes para hacer tomas del campo y de los jugadores a tu gusto. Si escoges la perspectiva definida por una E en el menú de opciones, podrás observar el espeluznante tamaño de los jugadores.

Uno de los aspectos que más han cuidado sus creadores, y quizás el más importante en esta especialidad de simuladores, es el movimiento de cámara, tan suave y perfecto que nos introducirá en el vértigo de la acción con una facilidad pasmosa.

Te recordamos que la versión definitiva de esta nueva creación de Acclaim no había llegado a nuestras manos en el momento de escribir este artículo. ¿Será por eso que no hemos encontrado la opción de cuatro jugadores, tan apasionante en otros simuladores? ¿Alcanzarán los gráficos del juego acabado una calidad de definición superior en lo que atañe a terrenos de juego y paisajes? Estamos convencidos de que la gente de Acclaim habrá solventado estos pequeños problemas y el juego en las tiendas será una delicia de simulador.





[1] ¡Qué emoción! Se nos saltan las lágrimas y no es el polen. ¿Desencadenará *Virtual Tennis* una guerra entre simuladores?
[2] Las apariencias engañan. Esta vez no pudimos usar el multi-tap.

Actua Soccer Club Edition



Después de vender miles de copias del *Actua* original, Gremlin ha decidido sacar partido de su éxito con una edición Premiership, la división de honor británica.





[1] El guardameta no está en posición. ¡La ocasión la pintan calva! [2] Shearer cae en el área de castigo. Por lo visto, el jugador real hace lo mismo a menudo. [3] La opción de moviola muestra los goles a cámara lenta. [4] ¿Podrá el Toon Army derrotar al Nottingham Forest? A nosotros plin. [5] Los entusiastas del *Actua* original celebrarán que la actualización haya conservado el bullicio del ambiente.

Seamos realistas: el fútbol y la PlayStation nunca han hecho muy buenas migas. Ha habido un par de juegos que han conseguido mejorar esta relación, pero hasta ahora nadie había dado el paso de crear una versión Premiership. El juego que quizás más se ha acercado al simulador de fútbol ideal es *Actua Soccer*, cuya acertada combinación de gráficos y jugabilidad lo hicieron brillar entre sus compañeros de género.

Con la inyección de optimismo que ha supuesto un año de excelentes ventas, Gremlin ha decidido que ha llegado la hora de actualizar su título. El cambio más evidente es que ahora está claramente dirigido al mercado británico. Así, lo primero que se ha hecho es sustituir los equipos internacionales por los de la división de honor inglesa o Premier, reproduciendo las cualidades de las alineaciones reales. Sin duda, este giro de Actua Soccer hacia el localismo va en detrimento del interés de los usuarios españoles por la nueva versión. En ésta, tras escoger un club, debes seleccionar la mejor alineación posible de la plantilla. Cada jugador tiene su propia fotografía y una valoración precisa de sus habilidades y el partido empieza cuando has terminado de confeccionar tu selección a medida.

Gremlin ha incluido a todos los árbitros actuales de la *Football Association*, desde Mike Reed, famoso por su miopía, hasta el déspota David Ellery. Cada colegiado se rige por dos criterios: visión y disciplina. Si te toca uno con mala visión, puede que te salgas con la tuya, pero si resulta estar dotado en ambos aspectos, ya puedes olvidarte de las entradas sucias.

Aunque los creadores se propusieron mejorar un poco la jugabilidad, lo cierto es que no han triunfado en su empeño. Pero no hay de qué preocuparse: *Actua Soccer* sigue siendo un buen juego.

Si ya tienes la versión original, esta *Club Edition* no te va aportar sensación nueva alguna (a menos que padezcas una anglofilia galopante). Si has aterrizado hace poco en el mundo de la PlayStation, espera a ver nuestro análisis el mes que viene.



Se ha puesto mucho esmero en los gráficos. Incluso se puede leer el nombre de los patrocinadores en las camisetas.

■ EDITOR	Sony	■ DISPONIBLE	Sí	■ JUGADORES	Dos
■ FABRICANTE	Gremlin	■ ORIGEN	Gran Bretaña	■ GÉNERO	Simulador de fútbol

Independence Day

ENCUENTROS EN LA CUARTA FASE

¡Maldición! Miles de naves alienígenas surcan el cielo. ¿Otra amenaza para la especie humana? ¡Fuera de aquí, entrometidos, que para aniquilarnos nos bastamos nosotros solitos!

Fox Interactive está a punto de terminar su segundo juego para PlayStation con licencia de una película. El primero, *Die Hard Trilogy*, fue todo un éxito, pues supo combinar a la perfección los disparos en primera persona y los vistos desde atrás con una frenética persecución en automóvil por la ciudad de Nueva York. ¡Para que vamos a engañarnos!, lo mejor de todo era arrollar sin piedad a los peatones, si bien ese pasatiempo no se ajustaba del todo al espíritu del juego.

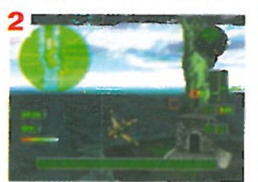
La división de programación de software de Fox quiere repetir la jugada con *Independence Day*. No es necesario haber visto la película para vaticinar que este juego va a ser una verdadera explosión de fuegos artificiales. Aparecen gigantescas naves espaciales, muchas canciones americanas típicas y carne alienígena chamuscada suficiente para organizar una barbacoa interestelar.

El juego es un *shoot 'em up* en 3-D inspirado por entero en la película homónima. Los malvados extraterrestres atacan las principales capitales del mundo y tú eres la única persona sobre la faz de la Tierra capaz de plantarles cara. ¡Cuánta responsabilidad! Prepárate para combatir en Las Vegas, Nueva York, el Gran Cañón, Tokio, París y Moscú.

Tu misión es detener la ofensiva extraterrestre antes de embarcarte en la búsqueda de los «Destructores de Ciudades», las temibles aeronaves utilizadas por los *aliens* para acabar con el planeta Tierra.

Todo un festival poligonal de 13 niveles te está esperando. Las misiones tienen un tiempo limitado, así que, además de preciso, debes ser rápido como el rayo. Tu nave de combate suele facilitar información en pantalla sobre el paradero de los alienígenas y las armas disponibles, y en algunas expediciones incluso aparece un piloto de apoyo. La acción transcurre en escenarios que te resultarán familiares. Podrás ver, por ejemplo, la Torre Eiffel y la Torre Sears de Nueva York. Aunque quizás lo mejor de todo sea la modalidad de dos jugadores, que te permite combatir junto a un amigo. Espera al 4 de julio y verás.

1


2


3


4


5

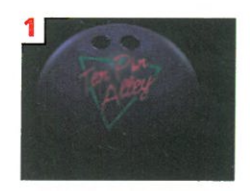

6

[1] Las misiones son de tiempo limitado, tienes que ser astuto y rápido a la vez. [2] Los datos de la pantalla te informan de tu posición y de las armas de que dispones. [3] Una sombra se cierne sobre la ciudad. ¡Es la nave nodriza! [4] Combatirás en algunas de las ciudades más famosas del mundo; ésta es Moscú. [5] ¡La Torre Sears de Nueva York está en peligro! [6] ¿Eres capaz de proteger Cabo Cañaveral?

EDITOR	**Electronic Arts**	DISPONIBLE	**Sí**	JUGADORES	**Uno o dos**
FABRICANTE	**Fox Interactive**	ORIGEN	**Estados Unidos**	GÉNERO	***Shoot 'em up 3-D***

¡Bolareee,ooh...!

¿A quién se le pudo ocurrir que sería interesante jugar a los bolos sin tener que calzarse unas zapatillas harapientas y de horribles colorines? Mira los resultados...

1


2

Seguro que muchos de vosotros habéis pensado alguna vez que trabajar en *PlayStation Magazine* tiene que ser estupendo, porque nos pasamos el día entero jugando en nuestra exclusiva PlayStation azul y tenemos todos los juegos a nuestro alcance. Es comprensible que nos envidiéis, porque probaremos *Resident Evil 2* mucho antes que la mayoría de los mortales. Sí, la verdad es que es una suerte, pero no todo son alegrías. Sigue leyendo y sabrás por qué.

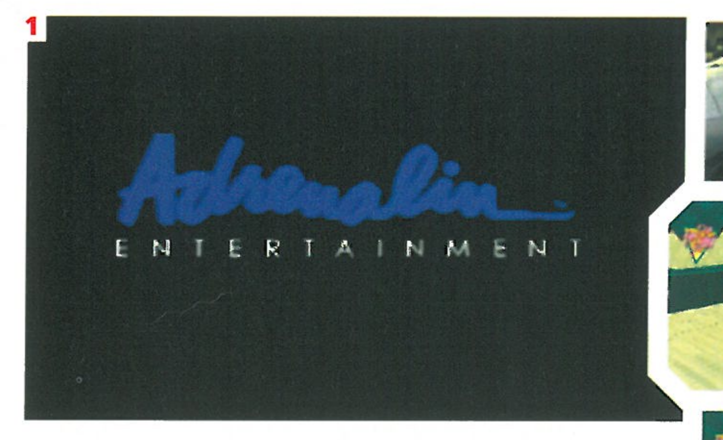
3


4


Lo primero que piensas al ver un juego de bolos como el que te presentamos es que quizás en la Edad de Piedra habría sido muy popular, pero que hoy día las cosas han cambiado mucho y el boliche no parece lo más revolucionario para una consola que mira siempre hacia el futuro. Debemos reconocer que en la breve historia del software de entretenimiento ha habido algunos títulos basados en este singular deporte que, si bien no aparecerán en las crónicas del mundo PlayStation, al menos eran lo bastante entretenidos. Por desgracia, *Ten Pin Alley* no se augura como un juego que merezca el calificativo *entretenido.*

La dudosa calidad gráfica de los menús de opciones te pone en alerta sobre lo que puedes encontrarte a continuación. Es el momento de elegir jugador entre una docena de personajes, cada uno con sus propias características, pero siempre con algo en común con los demás: su diseño lamentable y su presumible pertenencia a una familia de lo más repelente. Puedes cambiar el color del pelo y de la indumentaria de tu personaje, pero da igual: su aspecto seguirá rozando el ridículo.

[1] Pon en forma las falanges para iniciarte en el fascinante [?] mundo de los bolos.
[2] Pocas opciones para una versión beta que esperamos que se parezca muy poco a la acabada.
[3] Cuidado con esa bola. Te podrías romper una uña.
[4] ¡Qué torpe eres! El boliche se lanza hacia los bolos, no lo dejes caer sobre el callo del dedo gordo del pie.

1


2

3

4

[1] ¿Cómo podían haberse llamado los creadores de este juego tan trepidante sino Adrenalin? [2] Ahí va el fabuloso bolo con tracción a las cuatro ruedas y airbag. [3] Sólo un esfuerzo de última hora del equipo de desarrolladores podría salvar a este juego del olvido. [4] Hay mil y una formas de derribar todos los bolos. Por lo visto esta niña conoce una absolutamente revolucionaria.

El juego, por ahora, consiste en poco más que en pulsar en cada lanzamiento el botón un par de veces en el instante preciso, mecánica que se repite con cada una de las 20 bolas de las que consta una partida

Intro







Adrenalin intentará hacer algo de provecho insertando imágenes de vídeo donde unos muchachos peregrinan a una especie de santuario de los bolos.





[1] Pues sí. Al final me he roto la uña. ¡Mamá, pupa!
[2] Preparados
[3] Listos
[4] ¡Ya!
[5] No desesperes, pequeño. A propósito, ¿esa esfera que hay en el suelo es un clon de tu cabeza?
[6] Los bolos no son sólo un deporte de precisión. Los elementos acrobáticos también juegan un papel importante.



Tras este penoso y, por suerte, breve proceso de selección, llega el momento de iniciar la partida.

El juego, por ahora, consiste en poco más que en pulsar en cada lanzamiento el botón un par de veces en el instante preciso, mecánica que se repite con cada una de las 20 bolas de las que consta una partida. Si

Si no aprietas el botón cuando debes, pueden suceder dos cosas: que la bola acabe en uno de los canales laterales, o que los personajes se caigan de bruces o se den con el boliche en la crisma

no aprietas el botón cuando debes, pueden suceder dos cosas: que la bola acabe en uno de los canales laterales, o que los personajes se caigan de bruces o se den con el boliche en la crisma; como puedes apreciar es la mar de divertido. El juego deja un regusto a frustración, ya que es complicado hasta derribar un simple bolo. Cuando lo consigues tras varios intentos, piensas que todo va a ser distinto, pero no, la frustración persiste y los penosos gráficos no hacen más que alimentarla segundo a segundo. En lo que atañe a sonido, lo único significativo son algunos efectos aislados y unas musiquillas de fondo que tienen la virtud de pasar desapercibidas.

El juego está desarrollado íntegramente en 3-D, pero todo, desde los torpes movimientos de los personajes, que a veces parece que improvisen una extraña variante de *break-dance*, hasta la simplicidad de las tres pistas vacías que sirven de escenario, induce a prever una gélida acogida para *Ten Pin Alley*. Si la beta que hemos analizado cayera en tus manos y, tras unos cuarenta toques de botón, aún te quedarán fuerzas y paciencia para terminar la partida, lo más probable es que ni la más excelsa de las victorias impidiera que finalmente te embargaran sentimientos de disgusto e impotencia. Por una vez, celebra no tener una PlayStation azul.

Lo único que nos consuela es que precisamente por haber probado una versión inacabada del juego, todavía podría ocurrir que retoques sucesivos lo conviertan en un título de calidad, aunque albergamos nuestras dudas al respecto. De lo que estamos convencidos es de que con el tiempo se harán juegos mucho mejores, incluso con la Net Yaroze (aunque no tengan la suerte de ser editados como éste).

No queda mucho por decir en este análisis previo sobre *Ten Pin Alley*. Sólo advertirte que si eres un entusiasta de los juegos de bolos, espera al PlayTest antes de comprar este juego, no fuera a ser que los esfuerzos finales de los desarrolladores fracasaran en remontar su calidad hasta convertirlo en un juego que dignifique su género.




[1-2] Algunos personajes presentables, con características dignas y gráficos regulares.







Éste fue uno de esos raros momentos de gran intensidad dramática que nos ofreció esta versión beta de adictividad improbable.

EDITOR	**Electronic Arts**	DISPONIBLE	**Julio**	JUGADORES	**No disponible**
FABRICANTE	**Adrenalin/ASC Games**	ORIGEN	**Estados Unidos**	GÉNERO	**Bolos**

Transport Tycoon



¡Cuán insufrible sería no poder evadirse de la ciudad cuando el estrés aprieta! ¿Te imaginas no recibir postales de tus amigos en las Antípodas? ¡Cómo vas a renunciar al bacalao de Islandia y a los plátanos de Canarias! Tranquilo, con Transport Tycoon no hay aislamiento que valga.





[1] No sufráis, ecologistas, la repoblación forestal está en marcha. [2] ¿Será una nueva franquicia del *Fashion Café*?

Tu misión es crear una red de comunicaciones —autopistas y líneas aéreas, marítimas y ferroviarias— lo más perfecta posible para el microcosmos del juego. Y cuando decimos perfecta, queremos decir perfecta; una red de tal envergadura que hubiera hecho palidecer de envidia a los viajeros de la Ruta de la Seda.

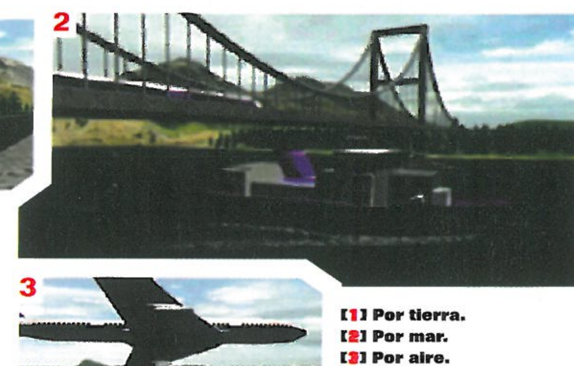
Transport Tycoon es la conversión a PlayStation de un juego de estrategia para PC de Microprose y en España lo distribuye Sony.

¿Quieres ser un magnate?

La propuesta de *Transport Tycoon* es similar a la de *SimCity 2000*: sustituye la especulación con ciudades del futuro por la creación de una red internacional de transportes. La clave reside en enlazar diferentes ciudades de forma variada y eficiente.

La acción nos sitúa a principios de 1930, en una geografía donde florecen urbes de todo tipo: ciudades dormitorio, industriales, de servicios, capitales administrativas, etc. Una labor muy absorbente te espera: intercomunica esos lugares entre sí para posibilitar el correo y el abastecimiento de materias primas, manufacturas y alimentos de primera necesidad, además del intercambio cultural.





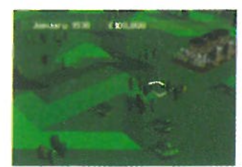
Para que puedas cumplir tu objetivo, *Transport Tycoon* te proporciona un sistema de menús rápido, eficaz y sencillo de aprender, donde se te da a escoger entre medios de transporte de todo tipo, por tierra, mar y aire. Tú decides si te conviene una locomotora obsoleta o un tren de alta velocidad de la última generación, un hidroavión de los de toda la vida o un veloz *concorde*. En tus astilleros se construirán todo tipo de barcos: *ferries* de pasajeros, cargueros, petroleros... Cada uno de estos transportes viene acompañado de una nutrida información complementaria que contempla su coste, peso, velocidad, fecha de construcción y desahucio, etc. Los mismos datos se nos ofrecen para las diferentes ciudades que pueblan el programa: número de habitantes, volumen de correspondencia, etc. Como anécdota, te indicamos que las distancias pueden medirse indistintamente en kilómetros o millas, y que los vehículos rodados pueden circular por la derecha o por la izquierda.

[1] Por tierra.
[2] Por mar.
[3] Por aire.

La competencia es dura

Tendrás que despabilar si no quieres que las demás empresas se lleven el gato al agua en el terreno de las comunicaciones. Entre las cuantiosas opciones a tu disposición está la que te permite conocer en todo momento el estado de tus negocios y el crecimiento de tu empresa en comparación con las otras multinacionales. Asimismo, los boletines informativos te ponen al corriente con regularidad de los nuevos lanzamientos en materia de transporte.

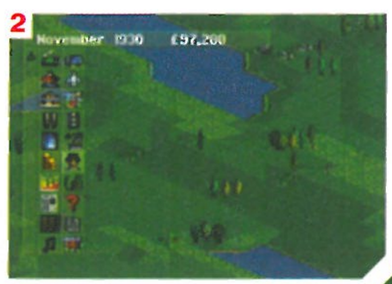
Estudia la orografía del territorio antes de empezar a construir carre-





■ EDITOR	**Sony**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ FABRICANTE	**Ocean**	■ JUGADORES	**Uno**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ GÉNERO	**Estrategia**







teras: si se yergue ante ti una pequeña cordillera, no te preocupes; los túneles son la solución. Lo mismo sirve cuando hay agua por medio: la construcción de puentes es otro plato fuerte del programa. Y no desesperes si, en el momento menos pensado, aparece un informe comunicándote que otra empresa se te ha adelantado en la construcción de, por ejemplo, una nueva vía ferroviaria. Jamás ceses en tu empeño por controlar un imperio económico cuya piedra angular son las comunicaciones. Cíñete a estas pautas y verás crecer tu pequeña gran obra en cuestión de horas.

Inglés, alemán, francés, italiano, pero ¿y dónde está el castellano? Está claro que en los menús se han olvidado de los españoles que están pez en idiomas. Aun así, no te inquietes, porque con sus clarificadores iconos resulta un juego sencillo de entender. Además, esta vez podrás sacarle partido al ratón. Éste es uno de esos juegos que justifican la compra de este periférico, ya que con él los desplazamientos son suaves, rápidos y precisos; con el pad, en cambio, nuestro cursor se mueve con algo de torpeza.

A primer golpe de vista los gráficos te parecerán austeros, pero en cuanto empieces a jugar te percatarás de que, a efectos prácticos, están muy bien pensados. Podemos optar por visualizar los edificios de forma realista, o hacer que sus paredes se vuelvan transparentes para ver tan sólo su estructura. En este caso sólo intuiremos las diferentes construcciones que conforman la ciudad.

[1] Pero ¿la Tierra no era redonda? No, si al final la Inquisición tenía razón. [2] Iconos del todo comprensibles. Bastante más que la señalización de las carreteras españolas. [3, 4, 5] Las últimas novedades en materia de vehículos. [5] *The main menu.* O como diríamos aquí, «sírvase usted mismo».

Las melodías creadas para el juego —un total de nueve piezas musicales que van rotando automáticamente y sin interrupción— combinan el *free jazz* y el estilo *New Orleans*. Se incluyen, además, algunos efectos de sonido ambiente, por ejemplo, la alegría del vecindario al percatarse de la llegada de algún vehículo a su área.

Con este producto, los amantes de la estrategia están de enhorabuena. Y si no eres muy experimentado en este género, no te preocupes, porque con su opción de demostración, *Transport Tycoon* promete asegurarte horas y horas de diversión.

Esperemos que la favorable impresión que nos ha producido esta primera aproximación al juego se confirme cuando hagamos su análisis a fondo. Nos hallamos ante un nuevo título que refuerza la presencia de un género no lo bastante representado en PlayStation y que parece estar a la altura de los célebres *X-Com*, *Theme Park* o *Sim City*.





[1] ¿Con qué cara me quedo? [2] Se nos ha colado un jugador. Ya no se respetan las formas. [3] Quizás un túnel haga posible el reencuentro entre el solitario farero y su familia en Nochebuena. [4] El censo de Stonehaven en noviembre de 1930. Interesante para demógrafos e historiadores. [5] ¡Nuevo lanzamiento! [6] Réquiem por la capa de ozono.









Oddworld: Abe's Oddysee



Escasean las provisiones de carne en el matadero y los **desventurados «Mukodons» azules** corren peligro de ser **convertidos en pienso.** ¿Y por qué no, **si son sabrosos?**

Imagínate qué disgusto si un día al acudir al trabajo descubres que tus jefes están tramando convertiros a ti y a tus amigos en tropezones para croquetas. Intentarías escaparte, ¿no?

Sin duda, éste es uno de los mejores juegos que hemos visto en mucho tiempo. En él encarnas a Abe, el encargado del equipo de limpieza. Abe es un «Mukodon» y, por lo tanto, pertenece al ejército de esclavos que trabajan en la planta procesadora de carne más grande de Oddworld, la Rupture Farms. Un día, mientras limpia el departamento de planificación, nuestro héroe se cuela en una de las habitaciones y descubre un proyecto para convertir su especie en apetitosos aperitivos. Aterrado, busca la manera de salvar su pellejo. Pero como es un buen chico, no vacila en ayudar a escapar a sus compañeros y se pone manos a la obra: ha llegado la hora de recorrer la fábrica entera buscando la manera de huir junto con el resto de trabajadores. Por desgracia, sus jefes lo sorprenden espiando y envían a sus esbirros, los estúpidos «Sligs», para que lo encuentren y asesinen. Pero los «Mukodons» están de suerte: su extraordinario poder mental les permite controlar a los «Sligs» con sugerentes cánticos místicos.

Poderes hipnóticos

Cuando los «Sligs» están bajo el influjo del hechizo de Abe, se les puede ordenar que lleven a cabo todo tipo de tareas en la fábrica. Ésta es una técnica muy útil para matar enemigos, que acaban descuartizados por las mortíferas armas de los «Sligs». Pero si esos atontados matarifes te sacan de quicio, siempre puedes entonar un

1

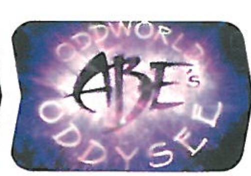

2


3


[1] Abe y su amigo intentan salvarse. [2] Quédate quieto cuando estés cerca de un sensor de movimientos o sabrás lo que es bueno. [3] Puede correr, saltar, trepar e incluso colgarse.

Intro













■ EDITOR	New Software Center	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ FABRICANTE	Oddworld Inhabitants	■ GÉNERO	Plataformas
■ DISPONIBLE	Septiembre	■ JUGADORES	Uno

Cantos y maldiciones





Cuando se aprietan los botones L1 + R1 a la vez, Abe canta. Si lo haces mientras un «Slig» está en pantalla, éste se convertirá en tu aliado a la hora de exterminar a los enemigos.

bello canto que los haga volar en pedazos.

Durante las partidas, deberás ejecutar acciones diversas, desde correr y saltar hasta acercarte a una bomba para desactivarla. Como ayuda, la mayoría de las pantallas exhiben un mensaje que indica los botones que se pueden pulsar.

También pululan por los escenarios del juego unas amigables criaturas llamadas «Muks», a las que puedes proponer que te acompañen en la búsqueda de una bandada de pájaros. Cuando la encuentres, entona una melodía y por arte de birlibirloque aparecerá un portal por donde tus compañeros pueden saltar y escapar. Cumplir tus objetivos puede resultar muy fácil o complicado hasta el delirio: igual que en *Lemmings* hay muchos rompecabezas que resolver; en algunos basta con levantar una palanca, mientras que otros exigen una gran concentración si no quieres perder la vida o quedar mutilado. Sólo los mejores jugadores completarán el juego sin acabar hechos picadillo o atomizados por un cable colgando. Hay muchas trampas peligrosas y para no caer en ellas toda la astucia es poca.

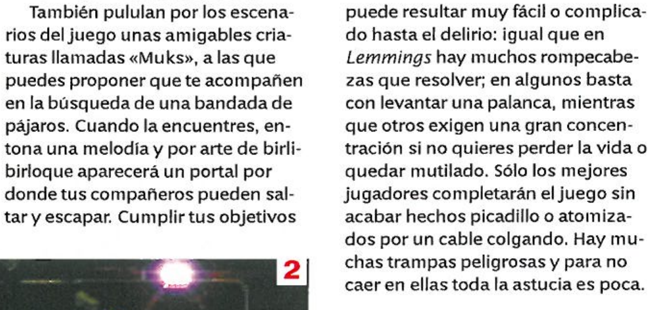


[1] La máquina «Nice Boom» te suministra unas granadas muy socorridas. [2] Puedes aprender a hablar como Abe en la pantalla previa al inicio del juego. [3] Una pantalla te informa de los progresos realizados hasta el momento.

Cambios de pantallas a trompicones

Lo primero que llama tu atención de *Oddworld* es la manera en que cambian los fondos. En lugar de utilizar el sistema estándar en que las imágenes van cambiando sin rupturas a medida que el personaje se desplaza (como en *Crash Bandicoot*), en *Oddworld* los fondos cambian súbitamente cada vez que Abe sale de la pantalla. Los creadores han decidido utilizar *sprites* durante las partidas, para conferir más espectacularidad a la acción, aunque la mayoría de las personas que lo vieron en nuestras oficinas pensaron que parecia un 16 bits y que recordaba un poco a *Flashback*. En esencia, *Oddworld* es un juego de plataformas 2-D con gran cantidad de rompecabezas por resolver y decisiones que tomar. Por ejemplo, cuando capturas a un malo

Sólo los mejores jugadores completarán el juego sin acabar hechos picadillo


[1] La acción del juego se desarrolla por entero en Oddworld. [2] La fábrica de carne está repleta de bombas ocultas. [3] Hazte diestro en el uso de las sombras.

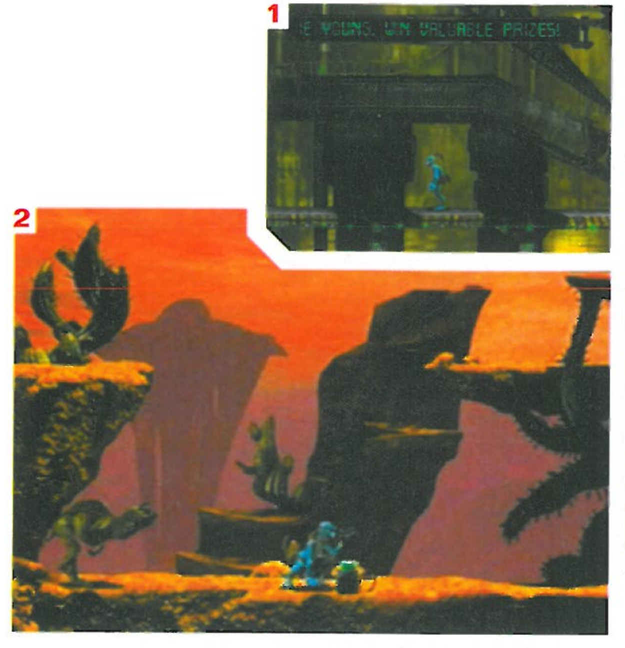









Oddworld: Abe's Oddysee





[1] Muchas pantallas ofrecen consejos y ayuda... en inglés. [2] Abe intenta desactivar una bomba mientras un monstruo le pisa los talones. [3] Ésta es la pantalla más difícil de cuantas hemos probado. Abe tiene que saltar de una plataforma a otra mientras esquiva carcasas de animales.

Oddworld se concentra en un único gran nivel que, de acuerdo con los desarrolladores, exhibe hasta 400 pantallas y te dará guerra durante más de 50 horas

puedes optar entre eliminarlo haciendo que pise una bomba, guiándolo hacia una tapia electrificada o simplemente cosiéndolo a balazos. Otra de sus peculiaridades es su estructura. En lugar de poseer muchos niveles diferentes, el juego se concentra en un único gran nivel que, de acuerdo con los desarrolladores, cuenta con 400 pantallas y te dará guerra durante más de 50 horas. Después de haber jugado las primeras 30 pantallas, ese cálculo nos parece bastante acertado.

GT Interactive tiene grandes planes para este título. La primera vez que lo vio, la compañía quedó tan impresionada que compró la mayoría de las acciones de Oddworld Inhabitants —desarrolladores de *Oddworld*— antes de que nadie más lo viera y decidiera hacerse con él. En este momento, hay otros cuatro juegos de *Oddworld* en perspectiva, y sus diseñadores ya están trabajando en la continuación. Todavía no se sabe si en los próximos títulos Abe será de nuevo el protagonista, pero es muy probable que así sea, si se confirma que Sony quiere hacer de él un ídolo cómo Mario o Sonic, pero en PlayStation. Incluso hay planes de explotar este filón en potencia como se hizo con la saga de *La guerra de las galaxias*, publicando cómics y muñecos basados en el personaje.

Oddworld se aventura como uno de los lanzamientos más sonados del año. Sus gráficos son fantásticos y su jugabilidad promete grandes momentos de diversión, pero sólo el tiempo nos dirá si responde a las expectativas que ha suscitado.

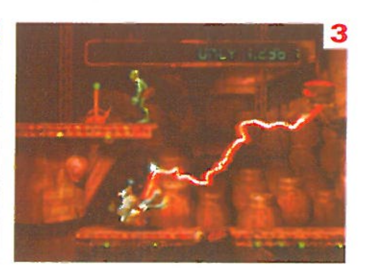
Salida de emergencia








Cuando Abe se encuentra con una banda de pájaros, un breve canto hará que aparezca un portal por donde escapar. Todos los «Mukodons» que le acompañen pueden atravesarlo para recobrar así su libertad.

[1] Los compañeros de Abe están atareados limpiando suelos. [2] Los «Sligs» van muy bien armados. [3] No se te ocurra cantar cerca de los robots flotantes. Duele.

Todo depende de tu rapidez... de tu energía... de tu potencia... de lo que pase por la punta de tus botas. Con el nuevo "Adidas Power Soccer International '97" de Sony PlayStation

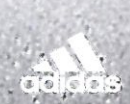
Ahora estás en la selección Nacional

disfrutarás del mejor juego en tiempo real y en 3D, con equipos reales y jugadores reales de la liga española. Recuerda que ahora todo depende de ti.

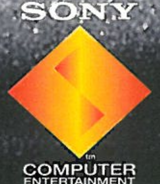
y todo depende de ti.

adidas® power soccer international '97

International class. No effort. No competition.







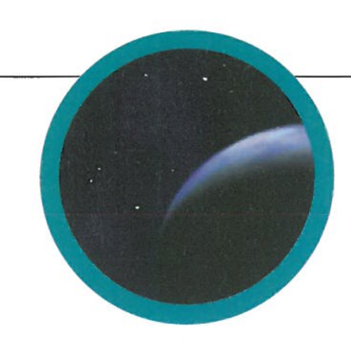
NUNCA LA TECNOLOGÍA LLEGÓ TAN LEJOS



TM









La fiebre del manga

Entre el *manga* y la PlayStation existe un incesante ir y venir de personajes. *Dragon Ball* y *Street Fighter* ya han cruzado, aunque en sentidos opuestos, este puente reservado a los mejores. Cómics y juegos, ¿quién copia a quién?

TOSHIUKU MAYAMA IDEÓ STREET FIGHTER EN 1987, CUANDO LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO SE ENCONTRABA EN UN PERÍODO DE ESTANCAMIENTO. STREET FIGHTER LLEGÓ COMO UN CICLÓN Y SE CONVIRTIÓ EN UN CLÁSICO DEL GÉNERO DE LUCHA EN 2-D



Boo Malvado (uno de los malos de *Dragon Ball Z*) desafía a la muñeca Barbie.

Los lazos entre los videojuegos y el *manga* son cada vez estrechos. Estaba escrito: han nacido el uno para el otro. De hecho, son parientes cercanos, tanto que su relación resulta casi incestuosa. No hace falta ser vidente para vaticinar que el éxito de un cómic provocará un aluvión de demandas de su versión en videojuego. Los casos más famosos son, sin duda, *Dragon Ball* y *Street Fighter*. Sin embargo, debido a la repercusión que han alcanzado las videoconsolas en esta década, los dibujantes japoneses han sabido sacar provecho del tirón de los juegos, colocando en el mercado cómics, *animes* (películas y series de animación japonesas) inspiradas en ellos.

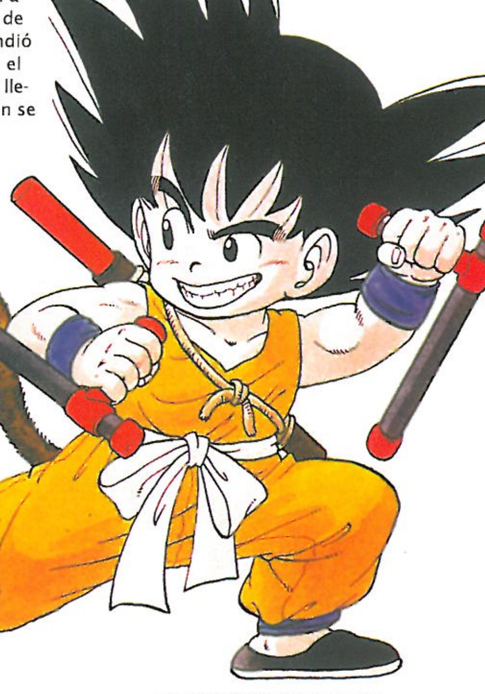
No cabe duda de que la serie de Akira Toriyama es la que ha alcanzado mayores cotas de popularidad dentro y fuera de Japón. Trece años después de su aparición, los cómics, la serie de animación, los videojuegos y los cachivaches diversos derivados de *Dragon Ball* siguen fascinando a un numeroso público, cautivo para siempre de las aventuras de los Súper Guerreros.

La leyenda china del Rey Mono fue la materia prima que utilizó Toriyama para dar vida a Gokuh. Según la tradición, el Rey Mono era mitad humano, mitad simio. Como el protagonista de la serie de Toriyama, este personaje mítico volaba sobre una nube en búsqueda de las bolas de dragón mágicas, llevando consigo un bastón con poderes especiales. Con estos mimbres y una imaginación prodigiosa nació el *manga* que más repercusión ha tenido en el mundo.

El tránsito de las viñetas del cómic a la pantalla del televisor no se hizo esperar. Primero fueron los *animes* y los OVA (*animes* destinados a magnetófonos y láser disc) y más tarde los videojuegos. Los combates de la serie parecían hechos a medida para sumarse a la larga lista de juegos de lucha de videoconsola. Sabemos que en España circulan dos videojuegos del género en 2-D sobre la serie, *Dragon Ball Ultimate Battle 22* y *Dragon Ball Legend*. A pesar del transcurso del tiempo, esta saga sigue inspirando nuevos títulos. El último es *Dragon Ball GT*, que todavía no ha desembarcado en Europa.

Dragon Ball a todas horas

Las cadenas de televisión no desaprovechan el éxito de *Dragon Ball*. La serie de *anime* se emite actualmente por cinco canales españoles —Antena 3, ETB, TVG, TV3 y Canal 33—, lo que obliga a hablar de un fenómeno de omnipresencia televisiva sin precedentes. Los cinco han resistido las presiones de algunos grupos que se oponen a este tipo de *animes* por su carga de violencia, aunque alguno suspendió temporalmente su emisión. En el caso de Canal Sur, otra cadena que llegó a programar la serie, la emisión se canceló con carácter permanente.



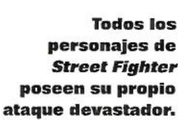
La cola de Gokuh es una herencia de la milenaria leyenda del Rey Mono.

Los canales autonómicos fueron los primeros en descubrir el filón de Gokuh y sus amigos. En TV3, la televisión autonómica catalana, la serie ha formado parte de la parrilla de programación de forma casi ininterrumpida desde 1990. Esta cadena no ha tenido inconveniente en reponerla varias veces, sin que la audiencia haya dado hasta ahora señal alguna de empacho.

Las editoriales no tardaron en explotar el impacto de la serie de televisión. En 1992, Planeta-De Agostini lanzó en España el *manga* original adaptado al sistema de lectura occidental. Esto implicaba maquetar de nuevo los cómics, porque en Japón los *mangas* empiezan por lo que aquí es la contraportada y la secuencia de viñetas transcurre de derecha a izquierda. Esta adaptación, habitual en la publicación de cómics nipones en nuestro país, provoca el disgusto de los puristas, que sostienen que los *manga* se deberían editar respetando la compaginación original.



El interés de nuevos aficionados ha provocado la reedición hace pocas semanas del cómic de *Dragon Ball* desde el primer número con el apoyo de una campaña publicitaria que lo anuncia como si se tratara de una novedad. Ana María Meca, editora de la línea *manga* de Planeta-De Agostini, afirma que la nueva edición «está cosechando tanto éxito como la primera», aunque no aporta cifras al respecto. Como explicábamos en la anterior entrega de este reportaje, la serie también ha dado pie a la publicación de *Dragon Fall*, una parodia de factura española del cómic original.



Todos los personajes de *Street Fighter* poseen su propio ataque devastador.





Los fondos de pantalla de *Street Fighter Alpha II* están muy trabajados.



NORMA TIENE PREVISTO LANZAR UNA NUEVA VERSIÓN EN CÓMIC DE STREET FIGHTER QUE, SORPRENDENTEMENTE, VIENE DE CHINA, Y ES QUE LOS DIBUJANTES DE MANGA CHINOS SON CADA DÍA MÁS NUMEROSOS

Del videojuego a la leyenda

El historial de éxitos de *Street Fighter* no es menos espectacular. La saga de combates callejeros ha dado la vuelta al mundo. Toshiuku Mayama la ideó en 1987, cuando la industria del videojuego se encontraba en un período de estancamiento. Por aquel entonces, los arcade saturaban un mercado ávido de novedades. *Street Fighter* llegó como un ciclón y se convirtió en un clásico del género de lucha en 2-D.

Varias colecciones de cómics, una *anime* para televisión y una película de dibujos animados se han basado en los videojuegos. Sin duda, el *manga* ha sabido convertir a esos célebres luchadores callejeros de videoconsola en personajes de primera fila de su universo particular.

Las características del juego facilitaron esta conversión. La distinción maniquea entre buenos y malos venía prácticamente definida por el aspecto de los personajes, los combates garantizaban la acción trepidante y los poderes especiales añadían el elemento mágico. Además, la fisonomía y la indumentaria de los luchadores encajaban casi a la perfección con los cánones de la estética manga. Los dibujantes sólo tuvieron que dar profundidad a la personalidad de los combatientes, elaborar una trama donde situar la acción y, lo más difícil, hallar una justificación para el derroche de violencia.

De los numerosos cómics que se han publicado sobre *Street Fighter*, sólo uno se ha traducido al español, el creado en 1994 por Masaomi Kanzaki, autor de otros títulos de éxito en Japón, como *Xenon* o *Hunter*. Aunque es el cómic sobre la saga de mayor calidad, su argumento es un poco pobre. El original es en blanco y negro, mientras que la edición española es en color, ya que se adaptó de una versión americana cuyos editores habían decidido colorear. Pero a Kanzaki se le va acabar muy pronto el monopolio, porque la editorial Norma tiene previsto lanzar una nueva versión en cómic de *Street Fighter* que, sorprendentemente, viene de China, y es que los dibujantes de *manga* chinos son cada día más numerosos.

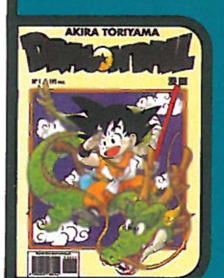


Los luchadores de *Street Fighter*, «llaverizados» por algún malvado especialista en márketing.

Los estudios de animación japoneses también han aprovechado el tirón de Ryu, Ken y demás personajes del videojuego para producir *Street Fighter The Animated Movie*, una película con argumento casi calcado del cómic de Masaomi Kanzaki, y una serie de 29 episodios totalmente independiente de la historia original.

Desde el lanzamiento del primer *Street Fighter*, nuevas entregas de videojuegos se han sucedido paralelamente a la comercialización de cómics, videos y productos de toda índole. Así, *Dragon Ball* y *Street Fighter* han recorrido el mismo camino, eligiendo cada uno como destino el punto de partida del otro y los dos se han convertido en un referente para muchos aficionados al *manga* y a la PlayStation.

DRAGON BALL



AFÁN DE SUPERACIÓN
«Soy más fuerte y poderoso que ayer, pero menos que mañana.» Ésa es una de las máximas de sus protagonistas, con la que son consecuentes hasta extremos grotescos. En más de una ocasión Gokuh ayuda a sus enemigos, para así aumentar la emoción de los combates. Sarna con gusto no pica...

AMBIENTACIÓN
La serie transcurre en un tiempo y un espacio indeterminados. Toriyama combina a su antojo elementos del pasado, presente y futuro.

AMISTAD
La relación entre los diferentes personajes es muy intensa. En algunas ocasiones, los protagonistas anteponen este valor a la propia vida.

ARTES MARCIALES
Pese a que al principio de la serie los estilos de combate son bastante verosímiles, el desarrollo de poderes sobrenaturales por parte de los personajes acaba socavando el realismo. Aunque no lo parezca, se supone que Gokuh practica el kung-fu.

EROTISMO
Se deja notar sobre todo en los primeros capítulos, aprovechando la ingenuidad de Gokuh en su etapa infantil y su ignorancia de los dominios de Afrodita. El tema siempre se acompaña de un tratamiento humorístico basado en lo ridículo de las situaciones.

ESTÉTICA
Aunque en los tebeos japoneses se conjugan estilos muy diferentes, Dragon Ball sería una referencia imprescindible en una clase magistral sobre estética manga. En las series de animación, la intensidad del color tiene un papel importante.

FUERZA
No se trata sólo de fuerza bruta. La energía interior, la concentración y el conocimiento de uno mismo son necesarios a la hora de poner en práctica las técnicas de lucha. De este control interior depende gran parte de su efectividad.

HUMOR
Consiste en situaciones esperpénticas y tiene connotaciones surrealistas. Las traducciones sacrifican muchos detalles divertidos, como algunos de los nombres de los protagonistas. Trunks significa «calzoncillos».

VIOLENCIA
Tiene un papel importante, como en cualquier serie de acción que se precie. El tema de la muerte está presente, pero pierde su significación trágica por la posibilidad de resucitar gracias a las bolas de dragón.

ENTRE LOS TÍTULOS DE ROL TAMBIÉN SE PUEDEN ENCONTRAR CONEXIONES CON EL CÓMIC JAPONÉS. SUIKODEN CUENTA CON ELEMENTOS DE ESA CULTURA Y FINAL FANTASY VII YA HA DADO LUGAR A UN MANGA

Culturas paralelas

Una parte significativa de los videojuegos en el mercado español han sido desarrollados en Japón. El *manga* es un puntal de la cultura juvenil nipona y por eso a menudo se recurre a él a la hora de dar cuerpo a los videojuegos. Debido al éxito de los títulos de lucha en España, es lógico que este género sea uno de los grandes agentes de transmisión de la estética *manga* en nuestro país. *Psychic Force* y *Samurai Showdown III* son dos ejemplos recientes de videojuegos de clara impronta *manga*. Sin ir más lejos, la secuencia de introducción del primero presenta algunos personajes que no desentonarían en muchos de los *animes* que llegan a España. Se caracterizan por sus grandes ojos, narices respingonas, peinados imposibles y rostros infantiles. *Dragon Ball* y *Street Fighter* marcaron esta tendencia, aunque cada uno tiene sus peculiaridades.

Street Fighter no es el único videojuego de éxito exportado a cómics y *animes*. *Toshinden II* o *Fatal Fury* han encontrado cobijo fuera del corazón de la PlayStation. Las continuaciones de *Fatal Fury* incluyen un cómic de Ken Ishikawa y una serie de televisión.

Los géneros de plataformas y de rol hasta el momento no han tenido mucha resonancia en España. De todas formas, existen algunos videojuegos con estética *manga*, como *Rockman X-III*, una versión para consola de Megaman. Entre los títulos de rol también se pueden encontrar conexiones con el cómic japonés. *Suikoden* cuenta con elementos de esa cultura y *Final Fantasy VII* ya ha dado lugar a un *manga*.

A diferencia de *Dragon Ball*, las versiones para PlayStation de otras series tan famosas como *Ranma 1/2*, *Sailor Moon* o *Bastard* no han llegado a nuestro país, a pesar de haber sido editadas con éxito en Japón. De hecho, sólo un 10% de los videojuegos desarrollados en este país asiático llega a nuestras tiendas, un porcentaje pequeño, pero que los distribuidores consideran suficiente para satisfacer la demanda. Yutaka Suzuki, director de Konami España, señala que «la conversión del juego del sistema NTS japonés al PAL europeo es cara». Ésta es una de las razones de que gran parte del software nipón no se venda en Europa, aunque también la mediocridad de muchos juegos invita a ser muy selectivo en las importaciones.

La industria de los videojuegos y los creadores de *manga* viajan por sendas distintas, aunque en ocasiones se encuentran en alguna intersección. *Dragon Ball* y *Street Fighter* son los casos más representativos. A pesar de que ya llevan unos cuantos años en el candelero, prometen seguir dando guerra durante mucho tiempo.

Jordi Navarrete quiere agradecer a Manga Films y a las editoriales Camaleón, Norma y Glénat su colaboración en la elaboración de esta serie de reportajes sobre el *manga*.

[1] Gokuh, ahora en polígonos. [2] No más combates en 2-D. [3] Para hacer algo así deberás estar rebosante de energía.







STREET FIGHTER



AFÁN DE SUPERACIÓN
Es un eje fundamental en el comportamiento de los protagonistas. Es en la serie de animación donde este rasgo se muestra en toda su plenitud, ya que la acción gira en torno a los viajes de Ryu y Ken en busca de maestros.

AMBIENTACIÓN
Aquí los planteamientos de los diversos cómics y animes son variados. La acción transcurre en la actualidad, pero no hay uniformidad en cuanto a los escenarios.

AMISTAD
Se materializa sobre todo en la relación entre Ryu y Ken. Su sentido de la lealtad tiene un papel decisivo en el desenlace de la película y el cómic de Masaomi Kanzaki. Entre los dos personajes también hay algo de rivalidad, siempre entendida como una sana manifestación de su espíritu de superación.

ARTES MARCIALES
El tratamiento es bastante realista, tanto en el videojuego como en los dibujos posteriores, aunque algunos de los golpes son puras invenciones. Las técnicas que utiliza cada luchador corresponden a una disciplina de lucha diferente. El Shotokan karate o la Capoeria son algunas de ellas.

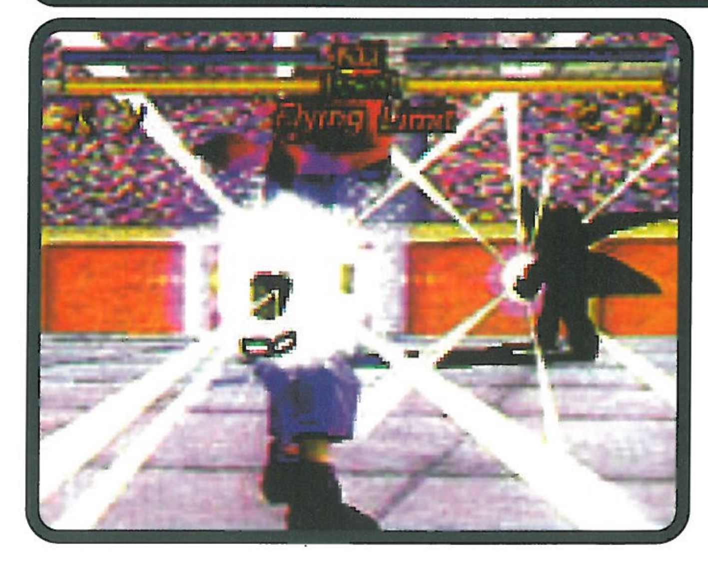
EROTISMO
En dosis infinitesimales. Pura homeopatía. Lo más destacado es una escena de Street Fighter The Animated Movie en la que Chun-Li se ducha, aunque tiene la extraña ocurrencia de hacerlo en bañador.

ESTÉTICA
Los personajes comparten gran parte de los rasgos característicos del cómic japonés, aunque también han recibido influencias del cómic americano.

FUERZA
Como en los videojuegos, cada luchador dispone de un ataque especial, además de las técnicas convencionales. Este golpe simboliza el chi o energía interna de cada personaje.

HUMOR
Es una de las diferencias básicas respecto al estilo de narración de Dragon Ball. La actitud introspectiva y severa son dominantes en las personalidades de los luchadores. El videojuego es quizá el producto de Street Fighter más divertido.

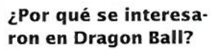
VIOLENCIA
El género del videojuego —la lucha— y su estructura han condicionado mucho los cómics y no tanto el resto de productos. El manga de Masaomi Kanzaki consagra prácticamente todos y cada uno de los capítulos a un único combate.



ENTREVISTA

«Dragon Ball se ha rentabilizado de una manera brutal. Ha gustado tanto a gente joven como a los no tan jóvenes.»

Antoni Soler, jefe de compras de programas de TV3, la televisión autonómica catalana, es el responsable de la llegada de *Dragon Ball* a las pantallas españolas. Negoció hace nueve años la adquisición de los primeros 25 capítulos de la serie para las televisiones autonómicas de Cataluña, Galicia y el País Vasco. En aquel momento ni siquiera podía soñar con la repercusión que iba a tener ese *anime*. El éxito que la serie ha cosechado entre públicos de todas las edades ha provocado que Canal 33, dependiente de la Corporación Catalana de Radio y Televisión, emita los nuevos episodios en horario de máxima audiencia junto a la serie de *Street Fighter*, algo inaudito tratándose de dibujos animados.



¿Por qué se interesaron en Dragon Ball?
Era un concepto novedoso. Tenía un sustrato más profundo que las típicas series de bofetadas. La audiencia enseguida lo captó. Hay muchas interpretaciones de la serie. No sé si es verdad o no, pero incluso hay gente que ha visto reflejada la vida de Jesucristo en las andanzas de Gokuh. Además, hay muchos detalles que aquí se nos escapan por las traducciones y las continuas referencias a la cultura japonesa.

¿Fue una serie cara?
No me gusta hablar de cuestiones económicas, pero lo cierto es que se ha rentabilizado de una manera brutal. Ha gustado tanto a gente joven como a los no tan jóvenes. Basta con mirar el mercado paralelo que se ha creado con productos relacionados con la serie, como videojuegos, camisetas, muñecos...

¿Tenían datos que avalaran su apuesta de compra en aquel momento?
Muy pocos. Le pedí a un conocido que viajaba a Japón que nos trajera documentación. Vino con folletos y unas fotografías de la serie y nos dijo que allí tenía mucho éxito.

¿Les parecieron referencias suficientes?
Cada producto es una caja cerrada que nunca sabes como recibirá la audiencia. La intuición tuvo un papel importante. Sabíamos que la serie captaba la atención del público japonés, pero también es cierto que se trata de audiencias muy diferentes por razones culturales obvias.



¿Ha sido esta serie la puerta de entrada de otras series de corte *manga* como *Street Fighter*?
Dragon Ball tiene la cualidad de lo irrepetible. Supuso una explosión impensable en su momento, dado que entonces ya programábamos otras series de estilo *manga* que no tuvieron el mismo éxito.

¿Por qué los nuevos episodios de *Dragon Ball* y los de *Street Fighter* han pasado a emitirse en horarios no infantiles?
Ha llegado un momento en que estas series interesan más a la gente mayor que a los más jóvenes y, portanto, se acordó emitirlas por la noche y con periodicidad semanal, para que tuvieran una vida más larga y poder calcular mejor su impacto.



¿Cuándo llegarán los episodios de *Dragon Ball GT* a España?
En otoño, entre noviembre y diciembre.

¿Cree que es una exageración decir que Gokuh es más famoso entre los jóvenes que *El Quijote*?
Supongo que en estos momentos Gokuh le lleva ventaja. Llevamos mucho tiempo con *Dragon Ball* y tengo la impresión de que cuanto más pasa el tiempo, más gusta. Cada vez tiene más audiencia.

«Supongo que entre los jóvenes Gokuh es más famoso que *El Quijote*»

LOS ÚLTIMOS DE LA FILA



Dicen que los últimos serán los primeros y, en este caso por lo menos, parecen ser los mejores. De Street Fighter ya hay una nueva versión en cartera, pero el misterio sigue rodeando al proyecto. En Japón ya hace tiempo que disfrutan de la versión para PlayStation de Dragon Ball GT, la más brillante de la serie hasta la fecha, pero todavía no hay noticias sobre su posible comercialización en España. Parece que la política comercial de Bandai puede eternizar la espera. En DB GT, los cambios respecto a anteriores videojuegos para PlayStation basados en la serie de Toriyama son considerables, ya que esta entrega es la primera que no utiliza sprites. Los polígonos han hecho posible que los combates se visualicen en 3-D y, aunque está basado en la última hornada de la serie de anime, entre los luchadores también se pueden encontrar personajes de Dragon Ball Z.

NUMERO 8 YA A LA VENTA



¡2 CD-ROM DE REGALO!

UN JUEGO COMPLETO
I Strike Base

1 CD DE UTILIDADES, DEMOS Y SHAREWARE

¡LA REVISTA DE ENTRETENIMIENTO MÁS VENDIDA DEL MUNDO!

PUNTUACI N

10	Reservado para los juegos perfectos.
9	Espléndido y totalmente recomendable.
8	Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos
7	Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
6	Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
5	Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
4	Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
3	Bastante malo. Como mucho, resulta entretenido durante un par de horas.
2	Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
1	Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo
0	Infausto y nocivo para tu equilibrio emocional.

PlayTest

ANÁLISIS





[1] Éste es uno de los grandes momentos en la historia de los videojuegos. Cuando el balón pasa por encima de la barrera, los jugadores saltan y se dan la vuelta en el aire para ver dónde ha ido el balón. [2] Una entrada impresionante. [3] Jürgen hace el saque inicial. [4] Una patada en la cabeza sin contemplaciones. [5, 6] Antes de empezar el partido, la cámara nos obsequia con tomas panorámicas de cada equipo.

ISS Pro

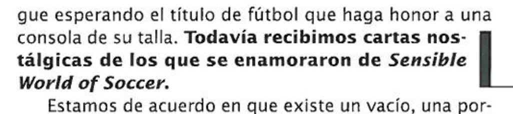
«Tarjeta roja para Scorchio», grita el comentarista. **«¡Oh, noooo!»,** exclamas. **Prepárate para disfrutar** de uno de los **mejores simuladores** del deporte rey. **No te lo puedes perder.**



¿Recuerdas que en *PSM 4* te anunciábamos *International Superstar Soccer Deluxe*? Pues ahora ha llegado el momento de aclarar todas las dudas y de poner los puntos sobre las íes. Básicamente *ISS Deluxe* es una conversión directa del clásico para Super Famicom. Se juega de la misma manera y tiene idéntico aspecto. Sin embargo, *ISS Pro* es la última encarnación de la serie: una obra poligonal espectacular en 32 bits que transportará a los usuarios de la PlayStation más futboleros a otra dimensión.



Pero recapitulemos... En los últimos meses han aparecido: dos juegos *FIFA*, un *Actua*, un *Adidas*, un *Olympic* y un par de oportunistas. ***Actua Soccer* sigue siendo nuestro favorito, aunque otras redacciones prefieran *Adidas* y *Olympic*.** No obstante, aún no se ha desvanecido la sospecha de que la PlayStation sigue esperando el título de fútbol que haga honor a una consola de su talla. **Todavía recibimos cartas nostálgicas de los que se enamoraron de *Sensible World of Soccer*.**





Estamos de acuerdo en que existe un vacío, una porción de césped esperando ser ocupada por un simulador de fútbol campeón que posea el perfil y la habilidad capaces de seducir a los reticentes. Pero, ¡tachán, tachán!, hete aquí que aparece *International Superstar Soccer Professional* (ahora debemos ponernos serios). Este noble ejemplar es una victoria segura del sentido común, un juego que ofrece placer visual, una jugabilidad soberbia y la animación más formidable que jamás se haya visto.

¿Podemos hablar un momento del equipo que lucen los jugadores? ¡Fíjate que maravilla! Las camisetas se ven con una precisión increíble; se pueden observar incluso las rayas de Adidas presentes en pantalones cortos y medias. De acuerdo, no se pueden leer los nombres de Umbro y Adidas en las zamarras de Inglaterra y Alemania, pero en cambio puedes ver el garabato que representa el nombre y el escudo. ¡Tres hurra por Konami! Las camisetas se ven a la perfección gracias a un plano am-

ISS Pro es un juego que ofrece placer visual, una jugabilidad formidable y la animación más sensacional que se haya visto jamás





EDITOR	Konami	FABRICANTE	Konami
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Japón
PRECIO	9.400 pesetas	GÉNERO	Fútbol

[1] Puedes repetir un gol desde cualquier ángulo y usar la cámara para lanzarte hacia delante o volver atrás. Es fabuloso para las partidas de dos jugadores. [2] El portero debe haber visto el lanzamiento, pero no parece tener intención de moverse. [3] Da gusto comprobar que juegan con un balón de reglamento. [4] Colócala por encima de la cabeza del más bajito. [5] La animación de los jugadores es increíblemente realista. [6] Alemania juega contra Brasil. [7] Alegría y desesperación. Cuando un gol sube al marcador, unos lo celebran y otros se entristecen. [8] Tirado en el suelo como un saco de patatas. [9] Parece que es un defensa. [10] El detalle de la raya es fenomenal. [11] El brasileño acaba de derribar a un argentino. [12] Hora de bailar la samba.



«Bueno Desmond, como ves, los croatas avanzaron por la banda izquierda y un compañero le pasó la pelota al corpulento jugador número 10, que ha hecho una chi-



El origen del fútbol: los grandes videojuegos a través del tiempo



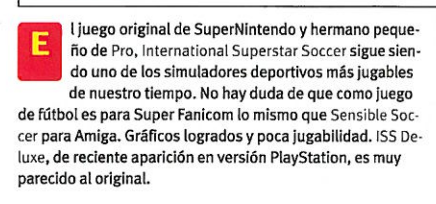
Sensible World Of Soccer (Amiga)

Éste es un brillante ejemplo de lo maravillosos que pueden ser los videojuegos. Al principio es difícil de maniobrar y, a menudo, a los jugadores se les escapa el esférico, pero con la práctica, el sistema de control te permite hacer exhibiciones de virtuosismo con el balón. Lo mejor de este juego es que incluye todos y cada uno de los equipos de todas las ligas del mundo. En fin, una auténtica proeza. Por favor fabricantes, haced una versión para PlayStation. ¿Que es insuperable? Ya veremos...



International Soccer (Commodore 64)

Quizás sea recordado por ser uno de los pocos juegos que utilizaron el sistema de cartucho Commodore. Decir que los gráficos son sencillos es pecar de condescendencia, pero su nivel era suficiente para la época. Los sprites ocupaban gran parte de la pantalla y el equipo que vestían los jugadores era bastante chapucero: había camisetas con un azul claro precioso y luego veías otras de color rosa salmón. Es uno de los simuladores de fútbol pioneros de más calidad.



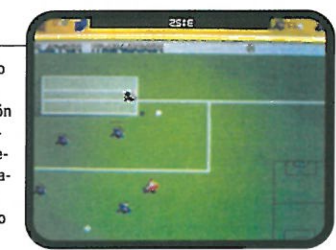
ISS (SNES)

El juego original de SuperNintendo y hermano pequeño de Pro, International Superstar Soccer sigue siendo uno de los simuladores deportivos más jugables de nuestro tiempo. No hay duda de que como juego de fútbol es para Super Famicom lo mismo que Sensible Soccer para Amiga. Gráficos logrados y poca jugabilidad. ISS Deluxe, de reciente aparición en versión PlayStation, es muy parecido al original.



Kick Off (Amiga)

En 1989 las máquinas de 16 bits estaban empezando a ser muy populares y fue entonces cuando la obra maestra de fútbol creada por Anco se ganó el corazón de todos los videojugadores. La acción era tan trepidante que no podías dejarlo ni un segundo. Como era un juego que requería práctica, los jugadores más hábiles no tardaron en humillar a los aspirantes y la competitividad alcanzó niveles desconocidos. Kick Off convirtió a su diseñador, Dino Dini, en una estrella del mundo Amiga.





plio cuando los equipos exhiben sus alineaciones y, a medida que la cámara va realizando tomas panorámicas, se pueden reconocer también a algunos jugadores famosos. Gritarás un «¡oh!, ¿ése no es Fabrizio Ravanelli?» y a continuación añadirás un tanto desilusionado (pero todavía contento al comprobar que mantiene su pelo canoso): «Sólo que aquí se llama Coliuto». **Roberto Baggio está en el banquillo —se llama Riggio— y puedes reconocer su «divina coleta» a un kilómetro de distancia.** Podrás ver también al joven Gascoigne, a Carlos Valderrama, al alemán Jürgen y algunos otros más.

Ha llegado el momento de jugar. Al principio, la sensación general es de pesadez, debido a que los jugadores de movimiento capturado se mueven a la velocidad de sus equivalentes de carne y hueso. Pero una vez que te has hecho con el ritmo, te das cuenta de que el juego funciona de maravilla. Hay una opción estupenda que permite hacer un pase corto al compañero más cercano con sólo pulsar el botón X. También puedes lanzar una pelota larga, llevar a cabo un pase que atraviese todo el campo con el botón Triángulo, añadir un extra de velocidad con uno de los botones laterales, etc.

El «pase campo través» es una opción fabulosa que te permite lanzar la pelota por encima del último defensa y colocarla en el camino de tu delantero (con esta opción la pelota queda a unos pasos situada justo enfrente del jugador, en lugar de caerle delante de los pies).



ISS Pro es un juego que te atrapa poco a poco, un juego que mejora conforme lo vas dominando. Pone a prueba tu instinto y tu manera de hacer frente a las situaciones. Aprendes a sortear las entradas de los contrarios, a manejar con soltura el botón de velocidad y a correr como un rayo, dejando atrás al último defensor; o te familiarizas con ese astuto pase a campo través cuando tu atacante se ha zafado de su marcador. Cuando lo controlas por reflejo, empiezas a trenzar buenas jugadas y antes de que te des cuenta tienes a un jugador corriendo por la banda que uno a uno va superando a cuantos contrincantes le salen al paso, hasta que centra la pelota y la coloca justo donde espera tu delantero centro con la artillería preparada.

A pesar de todo lo dicho, el juego no es el súmmum de la perfección. Las decisiones arbitrales son a menudo discutibles, aunque algunos podrían alegar que así el

Estrategia

Si entras en la pantalla de Formación, podrás elegir la alineación de tu equipo y organizar a los guerreros del balón. Al lado de cada jugador aparece un pequeño icono que revela su estado físico. Hay cinco niveles de color que van desde la baja forma hasta el estado físico óptimo: rojo, naranja, amarillo, azul y gris. Es mejor que cambies a los que tienen cara triste y color gris (o azul) por un reserva descansado.

Hay 13 formaciones donde elegir, pero el elemento



más interesante es la estrategia, que te permite escoger entre jugar a la defensiva, al ataque, o recurriendo al truco del fuera de juego. Tú mismo. Si aprietas el botón «select» durante el partido, se activará la estrategia que habías seleccionado previamente. Por ejemplo, si el equipo rival está atacando y tú habías escogido la opción «fuera de juego», sólo tienes que presionar el botón en el momento preciso para que tu defensa avance unos metros. Cuando te sale bien es una gozada.

lena. Fíjate en la técnica. Y no te pierdas detalle de las fabulosas camisetas que luce Croacia.» Ésta es la clase de goles que puedes marcar en *ISS Pro*.







[1] Sólo hay dos defensas preparados para recibir el balón situados en el borde del área de castigo. Lo mejor es jugar la pelota en corto, luego girarse y disparar. [2] La vista más alta del área. [3] En la esquina superior de la pantalla aparece ese símbolo que tanto nos gusta. [4] Los detalles del equipo que lucen los españoles son fabulosos.

1


2


3


4

juego es más realista. Puedes ejecutar entradas tremendas, como hacerle la zancadilla a un delantero en el área de castigo, y el árbitro fingirá que no ha visto nada. Sin embargo, acto seguido es capaz de soplar su silbato hasta quedarse sin aliento y enseñarte una tarjeta de amonestación por la acción más inocente. Esto provoca que a menudo las partidas de dos jugadores se conviertan en jauja: los integrantes del equipo campan a sus anchas con total descontrol y se arrojan sobre el contrario con una violencia proverbial. Otra de las limitaciones es la escasez de goles marcados fuera del área de penalti. Rara vez se consigue marcar desde esa distancia y cuando ocurre es porque el portero estaba pintándose las uñas. La fuerza del disparo —difícil de calibrar— depende del tiempo que mantengas pulsado el botón «Square». La mayoría de los goles se producen en jugadas de uno contra uno (delantero y portero).

¿Y los comentarios? Absurdos. Sólo se oyen unos sonidos de calidad pésima. Los locutores alemán y francés sólo son soportables si te los tomas como si se tratara de un programa cómico para ver qué extranjero tiene el acento más marcado. La única ocasión en la que puedes emplear la función Replay es después de marcar un gol y, como el juego tiene una animación fabulosa, te quedas con las ganas de visualizar de nuevo esas terribles entradas y las jugadas en que la pelota se estrella contra el larguero.

Sutilezas al margen, la verdad es que *ISS Pro* es una apuesta sobre seguro: el mejor juego de fútbol para la PlayStation (incluso aunque a la hora de mover la pelota por el campo no sea tan convincente como *Actua*). No te lo pierdas.

Alternativas...

Actua Soccer	9/10
Adidas Power Soccer	8/10
Olympic Soccer	7/10

Astros del fútbol: grandes jugadores del mundo

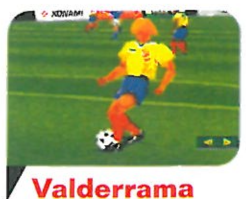

Baggio


Bergkamp


Gascoigne


Klinsmann


Ravanelli


Valderrama



GRÁFICOS	Equipamientos fantásticos **9**	ACCIÓN	Moderada **8**
SONIDO	Comentarios horrorosos **4**	PRESENTACIÓN	Bastante buena **7**
ADICTIVIDAD	Tan larga como la A-7 **9**	ORIGINALIDAD	No se puede tener todo **5**

ISS Pro es dueño y señor de la primera división de los juegos de fútbol. Notable en las entradas y en la visión, cuenta además con el mejor diseño de equipos.









[1] Hasta los Porsches pueden venir en colores de juzgado de guardia. Cada uno de los coches tiene uno diferente. [2] Parece que vas a tener que llamar a la compañía de seguros. [3] El Test Driver, a punto de realizar una demostración perfecta de cómo adelantar salpicando agua. [4] Tantos coches para tan poco tiempo.

Porsche Challenge

Si te emociona la idea de correr en el auténtico circuito de pruebas Porsche a 240 km/h, dale la bienvenida al nuevo título de carreras de Sony y a su desenfrenada jugabilidad.

PlayStation Magazine STARPLAYER

Imagínate el escenario: la carretera vacía, un sol radiante, la música a tope, y tú conduciendo el nuevo Porsche Boxster, el último modelo de una larga serie de deportivos de élite de la prestigiosa compañía alemana con sede en Stuttgart. Nada que objetar al escenario, excepto que no puedes permitirte el lujo de pagar 17 kilos; por lo tanto, deberás conformarte con *Porsche Challenge*, el segundo título concebido y desarrollado por Sony (el primero fue *Total NBA '96)*.

Cuando el juego se hallaba en sus primeras fases de desarrollo no prometía tanta jugabilidad. Desde entonces, sus creadores han trabajado día y noche para mejorarlo y conseguir una mayor sensación de realismo. Han hecho verdaderos milagros.

Debido a los acuerdos entre Porsche y Sony, los diseñadores sólo han podido utilizar el modelo Boxster, pero en compensación han introducido siete conductores diferentes para elegir. **Cada piloto tiene una personalidad, estilo de conducción y color de vehículo particulares,** y, a medida que transcurre la carrera, sus reacciones frente a los otros pilotos también varían. Por ejemplo, Nikita, una periodista sedienta de victoria y agresiva al volante, se muestra en carrera condescendiente con Beats, el pinchadiscos, pero hará lo posible por sacar fuera de la pista a Rachel, la modelo. Al principio sólo es







[1] El diseño de los coches es maravilloso. Sólo hay que fijarse en la cabeza del conductor cuando toma una curva. [2] Cuidado con la gasolina.

En el panel

Ridge Racer Revolution

La experiencia que proporciona la conducción de sus vehículos no es comparable a la de *Porsche Challenge*, aunque es la mejor opción si lo que quieres es encender la máquina e ir directo a la acción sin muchas contemplaciones. *Porsche* es más realista y *Ridge Racer Revolution* más divertido.



Formula One

Esta opción pone a prueba la habilidad de cualquier piloto. Varias personas lo consideran un simulador. *Porsche Challenge* ha conseguido un equilibrio entre juego de carreras y simulador.

Destruction Derby 2

Sin lugar a dudas es más entretenido que *Porsche Challenge*. Combina choques fantásticos con buenas pistas. Los controles de *DD2* son bastante más difíciles que los de *Porsche* y la opción de daños a la carrocería es mucho más realista.







■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	Sony
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ PRECIO	6.990 pesetas	■ GÉNERO	Simulador de coches

Carrera virtual

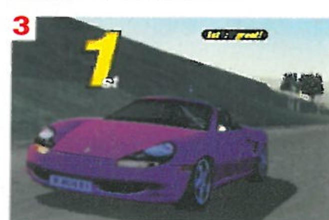


Los diseñadores apostaron desde un principio por un juego que proporcionara las sensaciones de conducción más realistas posibles. Porsche dio a Sony todo tipo de facilidades y documentación para que se alcanzara ese objetivo.

posible elegir entre seis conductores (el misterioso Test Driver no se puede seleccionar mientras no se hayan completado las 24 pistas, pero vale la pena conseguirlo). Hay que reconocer que Sony se ha esforzado al máximo para sacar el máximo rendimiento de una idea ya de por sí limitada, ya que, con la excepción de Test Driver, no hay mucha diferencia entre los distintos vehículos.

Si entre los coches impera una cierta uniformidad, en lo que a gráficos se refiere, Sony no estaba restringida por ninguna licencia. Por eso, los Boxters virtuales, fabricados con más de 500 polígonos, no tienen nada que envidiar a los reales: tanto su aspecto como su manejo son sensacionales. En la modalidad para un jugador, los vehículos descapotables van descubiertos, gracias a lo cual es posible ver a los conductores saludando y, en algunos casos, hasta se distinguen sus caras. En la opción de dos jugadores los coches suben la capota para ahorrar fuerza al procesador, pero aun así son fantásticos.

Hay un total de cuatro circuitos para elegir, uno de ellos réplica de la auténtica pista de pruebas Porsche en Stuttgart. Este circuito, que consta de largos tramos en línea recta y curvas muy cerradas, es perfecto para darte un paseo con el Boxster y aprender las técnicas básicas de conducción, de utilidad en el resto del juego. El segundo circuito, donde se puede conducir a gran velocidad por una ciudad estadounidense clásica, es el menos logrado de los cuatro. Las calles son iguales a las que atraviesan las urbes yanquies —y aquí reside el problema: los carriles son demasiado anchos teniendo en cuenta los pocos coches que circulan por ellos. **Parece más una prueba contrarreloj que una carrera, y en ocasiones, cuando alcanzas otro conductor, la pista es tan ancha que resulta muy fácil adelantarlo.**



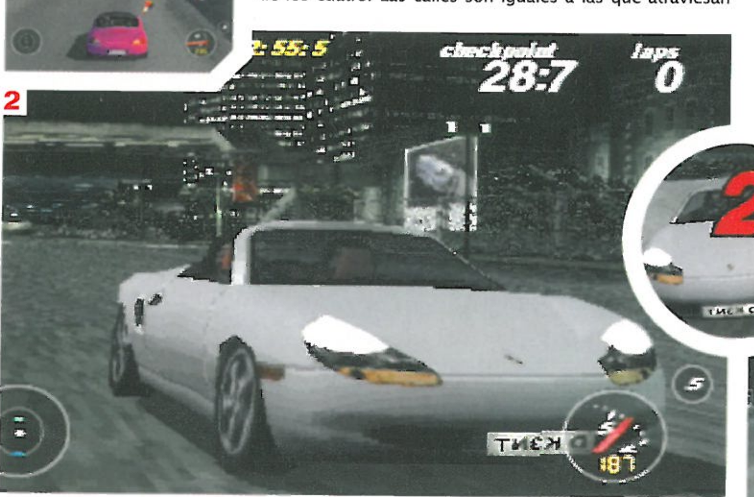
El mejor circuito es el tercero, donde vas zigzagueando a través de un pueblo alpino mientras los copos de nieve caen a tu alrededor. Destaca por la meticulosidad de su diseño, pensado para poner a prueba tu habilidad al volante, con unas curvas estrechas y muy pocas rectas donde adelantar, y es idóneo para partidas de dos jugadores. Por último, el cuarto circuito transcurre por las tenebrosas calles de un cinturón de circunvalación de una ciudad japonesa, pero parece que compitas a gran velocidad por un aparcamiento gigantesco. Los decorados son maravillosos, con templos y grandes anuncios de neón. La pista se hace más difícil según vas progresando y, a veces, la tensión puede llegar a límites insospechados, sobre todo si estás ganando y de repente aparece por el retrovisor otro coche pisándote los talones.

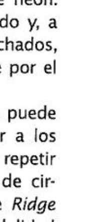
Una vez se han completado estos circuitos, se puede acceder a la sección interactiva. Hay que felicitar a los diseñadores por descartar la posibilidad de repetir circuitos, cambiando tan sólo el sentido de circulación — como en el modo Mirror de *Ridge Racer*— y optar en su lugar por la modalidad de pista corta y pista larga en un único pero variado circuito.

Hay dos maneras de familiarizarse con las pistas. La primera es el modo de práctica, que, E

[1] En los niveles superiores es habitual que el tiempo se agote. [2] La pista alpina es una de las mejores. Combina curvas difíciles con algunas zonas con hielo muy peligrosas. [3] Cuando ganas la carrera, varias sobreimpresiones te dan la enhorabuena.

El modo de dos jugadores eleva *Porsche Challenge* a la categoría de los mejores. En él los pilotos tienen a su disposición muchísimas opciones, desde la de salida retardada hasta una modalidad de adelantamiento muy interesante









[1] La pista de Stuttgart está repleta de conos. Es fantástico cuando rebotan en el capó. [2] Han trabajado duro en los detalles de la pista. [3] La salida en el circuito japonés. [4] El giro a través del freno de mano es espectacular.

PlayTest Porsche Challenge









[1, 2, 3] Gana en las 24 pistas y podrás correr en el coche del Test Driver. [4] Acuérdate de girar las ruedas cuando aterrices, para evitar chocar contra la barrera protectora.

E como su nombre indica, permite entrenarse en cualquiera de los circuitos completos. La segunda opción es la prueba contrarreloj. Puedes dar tantas vueltas como quieras hasta batir tu marca personal. Para alcanzar este objetivo, es recomendable competir contra un coche fantasma. Se parece a un Boxster, pero transparente y de líneas más sencillas, y es muy divertido atravesarlo. Mientras corres contra él, puedes ir viendo si estás en camino de superar tu récord.

La mejor manera de evaluar la calidad de un juego de carreras es examinar la maniobrabilidad de sus vehículos. Hay que decir que aunque nuestras primeras impresiones no fueron muy favorables —al principio el coche respondía como un caballo con cojera—, vale la pena perseverar. La conducción mejora gradualmente, hasta que descubres que el Boxter es maravilloso. Cuando se echa el freno de mano, el coche responde de la manera adecuada. Lo mismo sucede en las curvas: si son muy cerradas el coche se te va, **choca contra un muro y pierdes tiempo mientras recupera la velocidad.** El juego no perdona.

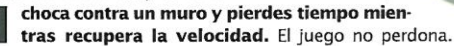
Existen pocos juegos en los que se saque tanto provecho del freno de mano como en *Porsche Challenge*. El truco para poder dar la vuelta al echar el freno de mano consiste en esperar hasta el último momento para girar al tomar una curva (desviándote un poco hacia el borde interior de ésta), y entonces pulsar *Circle*. El freno se quedará puesto mientras el botón permanezca apretado. Si vas a gran velocidad, conseguirás que el coche dé la vuelta completamente. De fábula. Por suerte sólo hay dos o tres ocasiones en los primeros cuatro circuitos donde echar el freno de mano es imprescindible, pero cuando accedas al circuito más largo, prepárate para usarlo hasta la extenuación.

Está claro que los programadores han cuidado hasta el más mínimo detalle de este juego. Por ejemplo, cuando patinas en una curva, los neumáticos dejan huella, y cuando un coche pasa sobre la hierba, las hojas vuelan. Espectacular.

Es una pena que no se pueda decir lo mismo de la música. Mientras el juego estaba en pleno desarrollo, Sony hizo hincapié en los esfuerzos que se estaban haciendo para que la música se adaptara a la acción en pantalla, pero lo cierto es que ésta es horrible. En una vuelta estándar lo primero que escuchas es una música de discoteca sin gracia alguna, seguida de las notas de un órgano de iglesia a todo volumen, y para acabar unos tambores que se hacen monótonos hasta que llega la hora de empezar otra vuelta. Lo único que se salva de la quema son los efectos de sonido. El motor y las ruedas suenan de maravilla, pero lo mejor son los latidos del corazón que se oyen cada vez más fuerte a medida que el tiempo se agota.

La modalidad de dos jugadores es lo que eleva *Porsche Challenge* a la categoría de los mejores títulos de carreras. Un juego como éste puede perder todo su interés una vez se han completado todas las pistas, pero la fecha de caducidad se alarga sustancialmente si se introduce la opción de segundo jugador. Los pilotos tienen a su disposición una cantidad enorme de opciones, desde la de salida retardada, como en *Gladiators*, hasta una modalidad de adelantamiento muy interesante. No se puede negar que con esas prácticas los gráficos pierden definición, pero la renuncia merece la pena. Después de todo, ¿quién puede negar la satisfacción que provoca ver cómo un amigo choca contra un muro mientras le adelantas sin compasión a toda pastilla, haciendo sonar el claxon? Prueba el recóndito circuito alpino para un cara a cara irresistible.

Sin lugar a dudas, *Porsche Challenge* es un buen juego de carreras que cuenta con una variedad de pistas suficiente para proporcionar muchas horas de diversión. Merece un lugar en tu colección.



Vueltas que puntúan

Rage Racer
La gran promesa de los juegos de conducción. Puede que se convierta en el as de los títulos del género. *Porsche* ha tenido una buena salida, pero puede ser que *Rage Racer* lo adelante muy pronto.





Need For Speed 2
Lo mejor de este juego son las secuencias de vídeo, absolutamente fastuosas. Los escenarios también merecen una ovación. No obstante, el control de los vehículos nunca llega a ser total y se deja notar una cierta falta de suavidad.



Tokyo Highway Battle
Aunque tiene pocas pistas, *Tokyo Highway Battle* se augura como uno de esos juegos que te ponen en tensión máxima. Al igual que *Porsche Challenge*, ha hecho del realismo su mejor argumento. Publicaremos el análisis coincidiendo con su lanzamiento.



Alternativas...

Destruction Derby 2	9/10
Formula 1	9/10
Ridge Racer Revolution	8/10
Need For Speed II	7/10





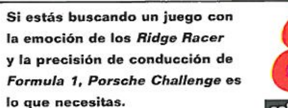


[1] Si conduces así muy a menudo estás perdido.
[2] Prepárate para adelantar.
[3] Impresiona el cuidado en los detalles más pequeños. Mira la luz de frenos en esa pista de noche.



VEREDICTO

GRÁFICOS	Impresionantes 8	ACCIÓN	Cuanto más juegas mejor 9
SONIDO	Música mala 4	PRESENTACIÓN	Muy elegante 8
ADICTIVIDAD	Excelente con dos pilotos 8	ORIGINALIDAD	Buena para su género 7



Si estás buscando un juego con la emoción de los *Ridge Racer* y la precisión de conducción de *Formula 1*, *Porsche Challenge* es lo que necesitas.



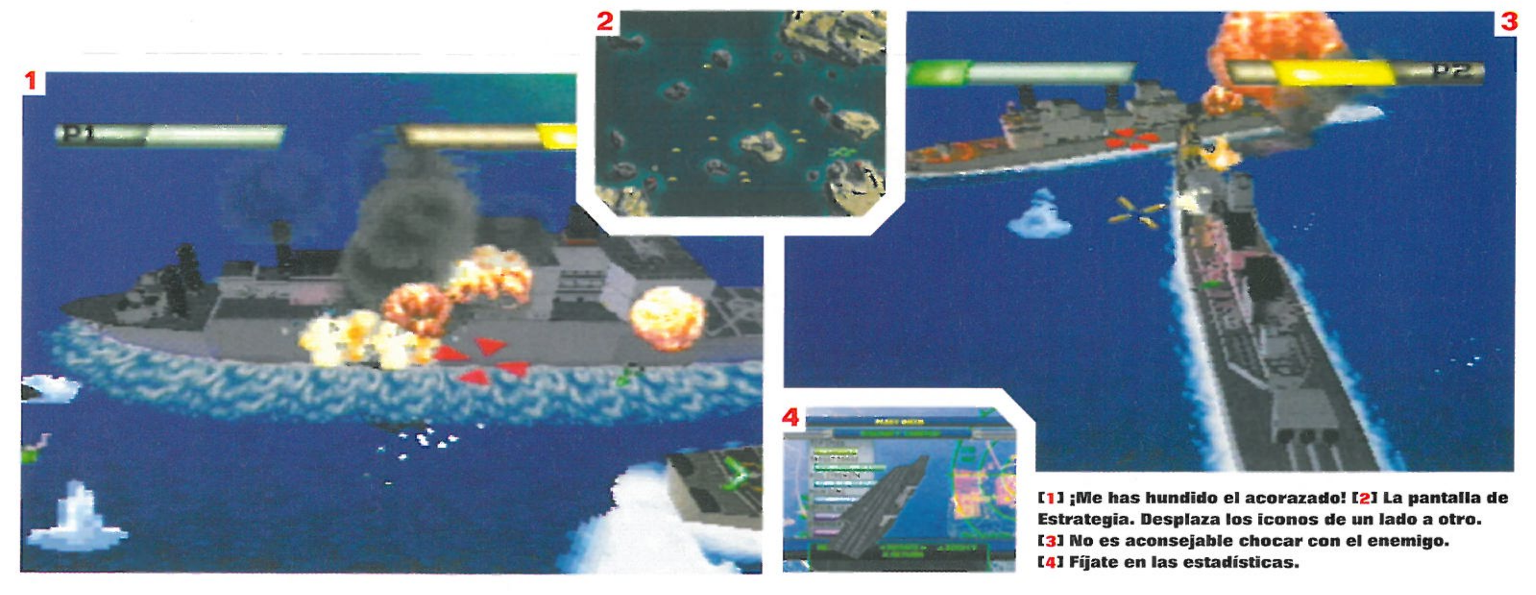
8 sobre 10

■ EDITOR	Electronic Arts	■ FABRICANTE	Realtime
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Estrategia/*shoot 'em up*





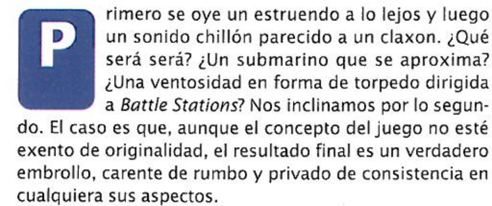




[1] ¡Me has hundido el acorazado! [2] La pantalla de Estrategia. Desplaza los iconos de un lado a otro. [3] No es aconsejable chocar con el enemigo. [4] Fíjate en las estadísticas.

Battle Stations

Quien diga que no hay nada comparable a pasar el rato chapoteando en el agua es que nunca ha probado este videojuego.



Primero se oye un estruendo a lo lejos y luego un sonido chillón parecido a un claxon. ¿Qué será será? ¿Un submarino que se aproxima? ¿Una ventosidad en forma de torpedo dirigida a *Battle Stations*? Nos inclinamos por lo segundo. El caso es que, aunque el concepto del juego no esté exento de originalidad, el resultado final es un verdadero embrollo, carente de rumbo y privado de consistencia en cualquiera sus aspectos.

Hay dos modalidades de juego: arcade y campaña. Dejaremos a un lado el modo arcade, ya que es una opción de batalla independiente que aparece siempre durante las campañas. Después de escoger una misión, aparece en la pantalla un mapa salpicado de pequeños iconos de barcos y donde el área de blanco está marcada con claridad. A continuación, mueves uno de tus iconos hasta el área que desees, y si en ese movimiento entras en contacto con un icono enemigo, la acción cambia a modo de Batalla. **Llegados a este punto, participas en una batalla con primeros planos en 3-D que sólo puede ser descrita como un *beat ' em up* con barcos.** Los navíos se van cercando uno a otro y hacen fuego empleando armas distintas en función de los barcos. Al final hay uno que se va a pique y entonces se vuelve a la pantalla de Estrategia.

De hecho, el problema es que se necesita muy poca estrategia. La primera misión, por ejemplo, te obliga a llegar a una isla donde deberás desplegar tus tropas y destruir una instalación. Puedes enviar tus buques para que ataquen la armada enemiga, pero sólo es posible hacerlo una vez en cada acción, lo que limita el elemento de estrategia: no se te permite mandar una pequeña flota para que combata con el enemigo mientras un transportador de tropas lleva a cabo el objetivo de la misión. Sin embargo, no tardarás en darte cuenta de que resulta la mar de sencillo enviar un transportador de tropas, esquivar los enemigos durante un rato, y luego ir derecho a la isla.

Otro de los problemas es que las campañas no están muy bien explicadas. En la segunda misión te informan de que tienes que destruir un convoy de buques. ¿Dónde se encuentra este convoy? El juego no lo dice y los iconos que aparecen en la pantalla de Estrategia no revelan nada sobre su paradero. Y lo que es peor, incluso los enfrentamientos que ponen énfasis en la acción tienen poca vida y resultan aburridos. Aunque armamento no falta, y conforme avanzas en el juego aprendes unos cuantos trucos que te ayudan a ganar, pasas casi todo el tiempo dando vueltas en círculos hasta que uno de los barcos se hunde. Imaginamos que la idea era combinar un juego de guerra estratégico con uno de acción poco convencional. Sin embargo, *Battle Stations* no despierta ningún interés ni como ni como otro.

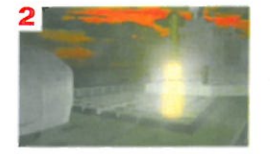
Cuando los programadores presentaron este juego a EA, esta compañía tendría que haberlo rechazado de plano. ¡A propósito! Si te sorprende nuestra selección de alternativas, la explicación es que no hay otro título parecido a *Battle Stations*. Las opciones más convincentes serían los juegos basados en misiones que ponen el acento en la acción, como sucede con los que aparecen en la lista.



Alternativas...

Black Dawn	8/10
Thunderhawk 2	8/10
Soviet Strike	7/10







[1] Despliega a tus hombres para que hagan saltar por los aires esta instalación. O destrúyela desde el barco. [2] ¡Enhorabuena! Una secuencia estupenda. [3] Una isla. ¿No es apasionante?

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	¡Qué bellos barcos! 6	■ ACCIÓN	Casi inexistentes 3
■ SONIDO	No muy logrado 6	■ PRESENTACIÓN	De aficionados 5
■ ADICTIVIDAD	Faltan 20 misiones 4	■ ORIGINALIDAD	Admitámoslo: la tiene 7

***Battle Stations* es una gran idea que se mantuvo como tal hasta que decidieron un día desarrollarla. Podría ser mejor... mucho mejor.**

3 sobre 10

King's Field

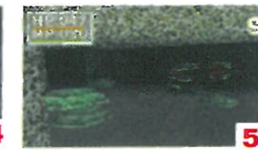
Los juegos de rol siempre han sido muy populares en Japón. Y ahora, gracias a este título, despegan en América...

1


2


3

4


5

[1] Este matraz de cristal puede llenarse con cualquier líquido que encuentres. [2] En la costa abundan los pulpos monstruosos. [3] Son pocas las almas que consiguen vivir en los pueblecitos. [4] Quizá *King's Field* no tenga una pinta impresionante, pero su diseño es imaginativo y sugerente. [5] Algunas partes tienen monstruos de todas las formas y tamaños.

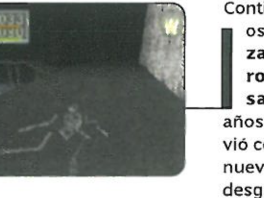


Los juegos de rol siempre han tenido un éxito espectacular en el mercado de consolas japonés, y la inacabable sucesión de dígitos en la cifra de copias vendidas de *Final Fantasy VII* (el primer título de la serie que aparece para PlayStation) no ha hecho más que reafirmar la popularidad de este género. Sin embargo, por alguna razón que ignoramos, las compañías de software japonesas creen que este tipo de juegos no resultan atractivos a los usuarios occidentales, y por eso se han hecho muy pocas traducciones pensando en el mercado europeo y estadounidense.

Lo cierto es que en los Estados Unidos *King's Field* ha volado de las estanterías, un hecho que debería ser motivo de reflexión para los responsables de las políticas comerciales de las compañías niponas de software de entretenimiento.

King's Field es un juego de rol de fantasía que transcurre en la isla de Melanat. A lo largo de la historia del Continente Norte, este inhóspito lugar ha arrastrado una oscura reputación. **Los rumores sobre sus riquezas minerales han atraído a muchos aventureros y exploradores, pero muy pocos han regresado sanos y salvos.** Sin embargo, hace muchos años, el rey Alfred de Verdite navegó hasta la isla y volvió con la espada mágica Moonlight, inaugurando una nueva era de prosperidad para los Reinos del Norte. Por desgracia, unos monstruos han robado la espada y corre la voz de que estas criaturas malignas son los siervos de Necron, un poderoso señor de las tinieblas que según todos los inicios habita en la isla de Melanat. Tú eres Alexander, el caballero favorito de la corte de Alfred, y te has ofrecido voluntario para liderar una partida de hombres con el propósito de arrebatar la espada a Necron. De forma inesperada, cuando ya estabais cerca de echar el ancla en la isla, se desencadena una tormenta de órdago que empuja vuestro navío contra los acantilados. Cuando recobras el sentido en la orilla, te encuentras sin barco, sin hombres y sin equipo alguno. Con una triste daga como única arma de defensa, emprendes tu odisea.

King's Field se juega con una perspectiva en primera persona, es decir, a través de los ojos de Alexander. Puedes desplazarte con el joypad (adelante, atrás y giros) y los botones laterales (para mirar arriba y abajo, y «deslizarte» a izquierda y derecha). Es de fácil manejo, tanto que apenas tienes que leer las instrucciones antes de iniciar la exploración.



2


1


El sistema de juego es transparente y se controla casi por reflejo... Nos encontramos ante uno de los juegos más entretenidos y absorbentes que haya conocido la PlayStation

[1] No eres el primero que viaja a la isla, pero quizás puedas escapar donde otros han fracasado. [2] A veces los cofres esconden cosas útiles.

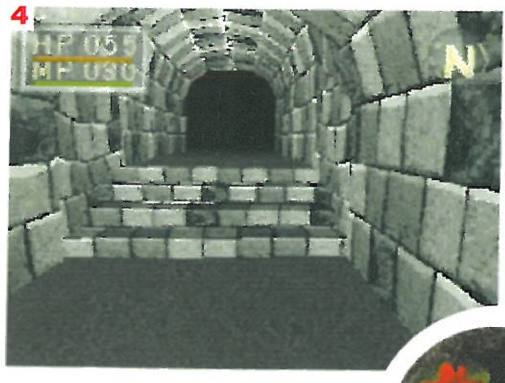


■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	ASCII Entertainment
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ PRECIO	6.990 pesetas	■ GÉNERO	Juego de rol









[1, 2, 3] Esqueletos, babosas y terribles engendros son algunas de las criaturas a las que deberás enfrentarte. [4, 5] Desde túneles excavados por humanos hasta cuevas anegadas; hay docenas de escenarios diferentes. [6] Las estadísticas de *King's Field* son fáciles de entender.





La isla y sus habitantes aparecen representados con una técnica en 3-D sencilla pero efectiva. No son los gráficos más impresionantes que hemos visto en PlayStation, pero el movimiento es fluido y el sentido de las proporciones muy preciso y convincente.

Las criaturas con las que topas también son creaciones en 3-D bastante elementales, pero están bien animadas y diseñadas con competencia.

El resto de controles y el propio sistema tampoco son nada complicados. El botón de Triángulo abre las pantallas de inventario y estatus, mediante las cuales puedes seleccionar ítems y equipamiento y mantener un registro del nivel de experiencia, de los puntos de lucha y de los puntos de magia, así como el recuento de ofensivas y respuestas a los ataques. El botón Círculo se utiliza para recoger cosas, abrir puertas y, si se mantiene pulsado, para correr. La X y el Cuadrado sirven para atacar con el arma que se esté utilizando y lanzar el hechizo elegido respectivamente.

De hecho, semejante simplicidad es la gran baza de *King's Field*. El sistema de juego es transparente y se controla casi por reflejo, de manera que sólo tienes que preocuparte por explorar los vastos niveles de la isla, **conocer a sus escasos habitantes y luchar contra monstruos diversos.** En consecuencia, nos encontramos ante uno de los juegos más entretenidos y absorbentes que haya conocido la PlayStation. Es uno de esos juegos que no destaca por ostentar gráficos o efectos sonoros espectaculares, pero que ofrece una jugabilidad envidiable.



Un buen ejemplo son los combates. Mientras deambulas por los escenarios, te limitas a defenderte con tu arma o lanzar algún que otro hechizo. No obstante, gracias al entorno en 3-D, a los diferentes estilos y velocidades de las armas, al modo en que los golpes atontan momentáneamente a los monstruos y al hecho de que cada golpe o hechizo repercute en la barra de energía apropiada, el sistema trasluce una flexibilidad sorprendente. *King's Field*, a diferencia del recurrente «espera y golpea» en los combates de tantos juegos de rol, **está dotado de una gran variedad de estrategias y tácticas que hacen de cada enfrentamiento con cualquiera de los monstruos un reto diferente.** En lugar de saturar los combates de complejos mecanismos de control, *King's Field* consigue hacerlos interesantes mediante un mecanismo sencillo que apuesta por la flexibilidad.

King´s Field quizás no resulte muy llamativo, pero tras media hora de partida, te darás cuenta de que los gráficos y el sonido son secundarios



Por lo tanto, si exceptuamos la falta de una función Automap, resulta difícil encontrar fallos a este juego. Quizás no resulte muy llamativo, pero tras media hora de partida, te darás cuenta de que los gráficos y el sonido son secundarios; lo realmente importante es la jugabilidad, y de eso *King's Field* está sobrado.







[1] Empiezas el juego con una daga, pero puedes encontrar un montón de equipamiento. [2] No todos tus enemigos son monstruos... [3] Esta mujer ha perdido a su hermano. ¡Quién sabe si todavía sigue vivo!

Alternativas...

Suikoden	7/10
Legacy Of Kain	7/10

PlayStation Magazine 6

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Simples pero fluidos 7	■ ACCIÓN	Superabsorbente 9
■ SONIDO	Efectos decentes 6	■ PRESENTACIÓN	Funcional pero efectiva 6
■ ADICTIVIDAD	Peligrosísima 10	■ ORIGINALIDAD	Nada nuevo 5

Tras un aspecto exterior nada espectacular se esconde uno de los juegos más adictivos y entretenidos que haya conocido la PlayStation.

8 sobre 10



[1] Dentro del túnel, lo más importante es esquivar los proyectiles y las torres. [2] Niveles de bonificación. Para los más curtidos. [3] Fuera del túnel la acción se vuelve aún más frenética. [4] [5] Armas especiales a porrillo.

Nanotek Warrior

Unos viles alienígenas pretenden acabar con la vida en tu planeta y sólo tú puedes pararles los pies (o los tentáculos). Apresúrate, porque tu energía —o tu interés— empieza a menguar.

Tu nave avanza como un cohete por una corriente de energía huracanada, y un enjambre de naves alienígenas arremete contra ti desde todos los flancos, escupiendo rayos láser y misiles mortíferos a go-gó. ¿Anuncia esto el retorno de los *shoot 'em up* de calidad que todos estábamos esperando? Pues no.

Nanotek Warrior te introduce en la cabina de una nave interestelar con la forma de un tubo muy largo. En realidad su diseño recuerda uno de esos folículos capilares que acostumbran a aparecer en los anuncios de champús. Tan sólo falta Cindy Crawford susurrando que «es tan suave que puedes usarlo todos los días».

Si examinamos otros aspectos además de los visuales, muy pronto descubrimos que hay pocas cosas que hagan este juego recomendable. Una vez has aprendido a saltar y a disparar, no queda mucho por hacer



La aventura comienza sin sobresaltos en un túnel donde sólo deberás sortear algunas barreras y evitar a algún que otro alienígena. A lo largo del recorrido van apareciendo unos anillos que te indican en qué punto de un nivel concreto te encuentras. Si mueres antes de completarlo debes volver a empezar partiendo desde el último anillo que habías alcanzado. Si por el contrario llegas hasta el final, aparece una contraseña que te permite pasar a un nivel más difícil, aunque bastante parecido. Hay diez niveles en total, incluyendo uno de bonificación.

Una vez has superado tres o cuatro niveles, ves con claridad en qué se han inspirado los creadores de *Nanotek Warrior*. Si vuelas por el interior del tubo parece que estés jugando con *Tempest*; si lo haces en paisajes abiertos te vendrá a la memoria *Trailblazer*, un viejo título de la casa Gremlin.

Lo primero que llama la atención del juego son sus impresionantes gráficos; se ha de reconocer que los diseñadores han hecho un buen trabajo. Las texturas son suaves

PlayStation Magazine 6

VEREDICTO

GRÁFICOS	Impresionantes 8	ACCIÓN	De clínica de reposo 4
SONIDO	¡Baja el volumen! 3	PRESENTACION	No muy acertada 4
ADICTIVIDAD	La del aceite de ricino 2	ORIGINALIDAD	Podría haberla tenido 4

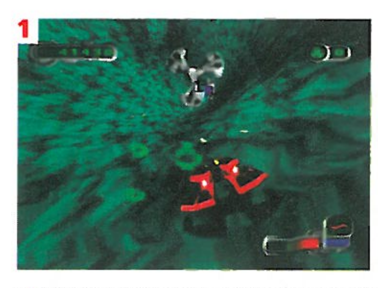
***Nanotek Warrior* podría haber sido un juego para considerar si los creadores se hubieran estrujado los sesos un poco más y hubieran sido más generosos con los niveles.**



■ EDITOR	Virgin	■ FABRICANTE	Tetragon Inc
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ PRECIO	8.990 pesetas	■ GÉNERO	*Shoot 'em up*

Alternativas...

Tempest X	9/10
Novastorm	3/10
Cyberspeed	3/10





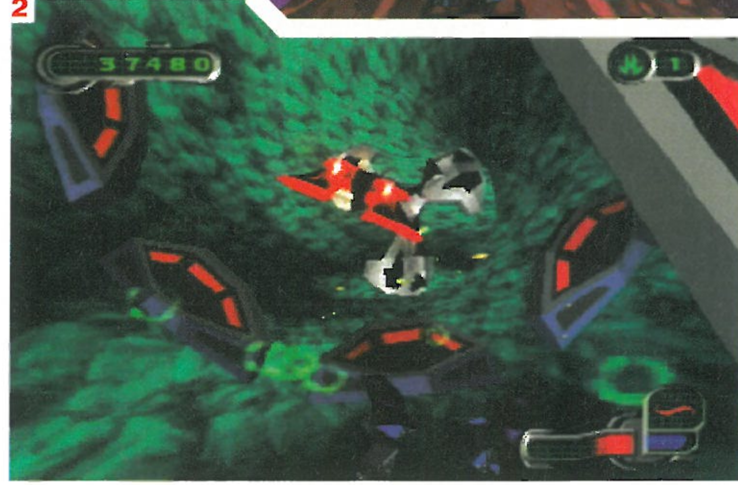
[1] Las texturas en los túneles son impresionantes pero limitadas. [2] Otro nivel, gráficos similares... Es una lástima que haya tan pocos cambios.

y los malos son sólidos y convincentes —si bien un poco anodinos—, aunque pierden realismo cuando se materializan repentinamente en la distancia. Por desgracia, si examinamos otros aspectos además de los visuales, muy pronto descubrimos que hay pocas cosas que hagan este juego recomendable. Una vez has aprendido a saltar, a evitar a los enemigos y a disparar, no queda mucho por hacer. **La acción sigue la misma pauta todo el tiempo, con la excepción de los finales de nivel, donde toda la gracia consiste en volar en círculos y ensañarte con los objetos más extraños que se te pongan a tiro.**

Al acabar te quedas con la sensación de que el juego no ha explotado ni la mitad de su potencial, y que nunca llega a convertirse en una experiencia gratificadora. *Nanotek Warrior* saldría ganando si su acción y escenarios no fueran tan lineales. La idea es buena y no hay que desdeñar el trabajo gráfico, pero ésos no son argumentos suficientes para engancharte al joypad por mucho tiempo.

[1] Pasa a través de este anillo y volverás a este punto en caso de defunción. Si te estás quedando sin energías vuela en búsqueda de reforzadores amarillos. [2] La nave especial goza de una maniobrabilidad formidable y posee un arsenal excelente.

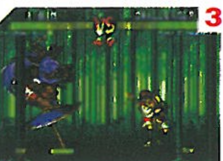








[1] «Temblad malditos, ha llegado vuestra hora.» ¡Qué humos te gastas, Zankuro! [2] ¿Es un hombre o un ciclón? Es Haohmaru, utilizando su terrible poder contra Shizumaru. [3] La demoledora sombrilla, muy socorrida durante los combates y en días soleados. [4] El amor nunca muere. No desesperes, Basara volverá algún día. ¿Cómo que somos unos cursis? ¡Insensible! [5] Muerte por congelación.







Samurai Shodown III

Se pueden contar con los dedos de una mano los *beat 'em up 2-D* que no tienen la misma fijación patológica: superar al magnífico *Street Fighter Alpha*. ¿Lo conseguirá la nueva propuesta de SNK?

Hace unos seis años el mundo de los videojuegos se conmocionó con la llegada de *Street Fighter II* para SuperNintendo. Por aquel entonces, otra máquina de 16 bits comenzaba su discreta andadura por las callejuelas del entretenimiento consolero. Este artilugio —que puede que muchos no hayas probado nunca— fue bautizado como Neo Geo y se especializó desde el primer momento en lo que ahora conocemos por *beat 'em ups* 2-D. Si esta consola no ha tenido el éxito que merecía ha sido quizás por su alto precio, pero los que hemos tenido la ocasión de empuñar uno de los inmensos joysticks que SNK, la compañía fabricante de la Neo Geo, creó para la misma, hemos podido comprobar la gran calidad que atesoran sus viejos programas. *Fatal Fury*, *Soccer Brawl*, *Magical Lord*, *King of the Monsters* son algunos de los juegos que quizás te vengan a la memoria de esa Edad Media en la historia de las consolas. **Con *Samurai* SNK muestra su voluntad de entrar en el territorio de los 32 bits escudándose en una plataforma mucho más potente y popular: la PlayStation.**



El saber acumulado por SNK en el campo de la creación de programas —sobre todo *beat 'em ups*— a través de la experimento fallido de la Neo Geo debería asegurar a un juego de las características de *Samurai Shodown III* unos estándares de calidad que a veces sólo están al alcance de los veteranos. Pero empecemos por el «érase una vez»...

Zankuro es un hombre temido por todos, un asesino sin escrúpulos que ha segado la vida de los miles de inocentes que se han cruzado por su camino. Parecía que nadie podría nunca sobrevivir a un encuentro con el inclemente matarife, hasta que un día un joven aldeano consiguió escapar al filo de su espada. Desde entonces, Demon —el apodo de Zankuro— ha rebanado el cuello a cualquiera que blandiera un sable, con la esperanza de que la víctima fuera el intrépido zagal.

Aquí es donde aparecen en escena nuestros heroicos luchadores, que en un intento de demostrar su coraje —o, según se mire, su absoluta incompetencia para actuar civilizadamente— se irán eliminando entre ellos

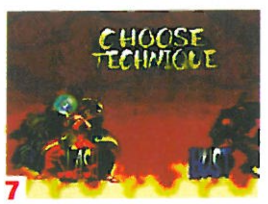
Samurai nos ofrece lo de siempre, con unos gráficos solventes en el más puro estilo de los _mangas_, si bien demasiado pequeños en algunos casos y sin llegar a la calidad visual de _Darkstalkers_





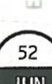








[1-6] La invasión *manga* no conoce fronteras. [7] ¿Caballero o traidor? «¿Por qué no las dos cosas?» No seas avaricioso.



Dos Jugadores · Tarjeta de memoria Compatible

EDITOR	Sony	FABRICANTE	SNK
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Japón
PRECIO	6.990 pesetas	GÉNERO	*Beat'm up*

Al enemigo ni agua



Kyoshiro Senryo
Este luchador de exótica melena roja quiere liberarnos del Maligno a base de sermones religiosos y unos cuantos movimientos que sacan a relucir su innegable potencial como faquir.



Narokuru
Gracias a sus compañeros inseparables de viaje, el lobo y el águila, esta generosa luchadora se erige en uno de los personajes más terribles. Su objetivo es salvar el alma del despiadado Zankuro.



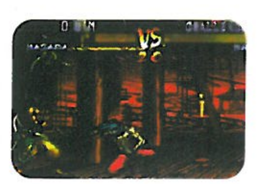
Shiro Tokisada Amakusa
Sólo la codicia y la maldad mueven a este luchador de espectaculares poderes paranormales. A Shiro le tiene sin cuidado que Zankuro oprima al pueblo. Con su bola de hechicero intentará absorber la energía de nuestras almas.



Gaira Kafuin
Es el monje artificiero. Dicen que un día, cansado de la rutina monástica, colgó los hábitos y se lanzó a la gran aventura: eliminar al malvado Demon. Su habilidad con la dinamita le da un aire muy contemporáneo.



Galford
Un ninja americano en la corte de los samurais. Siempre va acompañado por su fiel lobo. Se guía por un particular código de justicia, donde no hay lugar para la piedad y la clemencia.



Basara El Verdugo
Este luchador es un romántico que sólo piensa en arrancarle la cabeza a Zankuro para vengar a su difunta amada. Las apariciones del espíritu de la doncella incrementan las pulsiones asesinas de este antiguo pacifista.



Haohmaru
Conoció a Zancuro bajo el nombre de Serpiente Asesina, cuando éste acabó con toda su familia. Domina los fenómenos atmosféricos (tornados, tormentas, rocío matutino...) y el sable.



Genjuro Kibagami
El samurai de la coleta roja. Vive obsesionado con matar a Haohmaru y sabe que la única manera de enfrentarse a Demon pasa por suprimir al hombre de los tornados.



Shizumaru Hisame
Este muchacho de ambigua apariencia posee un dominio increíble de las armas. En manos de Shizamaru, una inocente sombrilla se convierte en un arma que deja terribles secuelas en las curtidas pieles de los asesinos más feroces.



Hanzo Hattori
El viajero enmascarado del lado oscuro. Ha regresado de las tinieblas para demostrar quien es el que manda. Su ataque de la sombra del ninja puede desconcertar al más pintado. Es el más veloz.



Ukiro Tachibana
El principal objetivo de este hombre de aire introvertido es vengar la muerte de sus sabios mentores. Sus desdoblamientos corporales son de una eficacia que da miedo.



Rimiruru
Esta mujer que viene dando guerra desde las tierras del norte quiere recuperar a su hermana mayor, que ha sido raptada por el vil Zankuro. Puede convertir a sus enemigos en estatuas de hielo.

para decidir quién se habrá de enfrentar en un duelo a muerte con el malvado Demon, cuya derrota significaría el restablecimiento de la paz y la armonía en la región.

Con este argumento y unas pocas novedades, *Samurai Shodown III* se ha propuesto destronar al incuestionable número uno de los *beat 'em up 2-D, Street Fighter Alpha*, en la que es sin duda una de las empresas más difíciles en el mundo de las consolas. ¿Lo ha conseguido? Definitivamente no. Debemos reconocer que se trata de un juego digno de consideración, pero tampoco nos engañemos: se encuentra al mismo nivel que decenas y decenas de títulos para PlayStation. Lo cierto es que estamos ante un concepto de juego bastante anticuado. *Samurai* nos ofrece lo de siempre, con unos gráficos solventes en el más puro estilo de los *mangas*, si bien demasiado pequeños en algunos casos y sin llegar a la calidad visual de *Darkstalkers*. Los movimientos especiales son escasos y en algunos casos de difícil ejecución. También cabe señalar el hecho de que los golpes no son lo bastante contundentes —pedimos perdón a las almas más sensibles— o claros a la vista del jugador.

Como es costumbre en los juegos de este tipo, hay el mismo número de decorados que de luchadores (13 en total). Un aspecto positivo a propósito de los escenarios es la notable diferencia existente entre ellos, lo que pone de manifiesto la voluntad del equipo de SNK de sacar provecho de la capacidad de la plataforma de Sony. Por

Se trata de un juego digno de consideración, pero tampoco nos engañemos: se encuentra al mismo nivel que decenas y decenas de títulos para PlayStation

desgracia, en algunas ocasiones parece que esos mismos programadores se hayan hartado de enriquecer los fondos, paleta de colores en mano, dejándolos pobres en tonalidades y matices. Esta misma irregularidad afecta a la banda sonora: mientras algunos de los fragmentos musicales son sugerentes y muy imaginativos, otros son molestos y repetitivos como el ruido que producen cuatro cacerolas y una botella de anís en manos de un chimpancé.

Por otro lado, las interrupciones del juego para lectura del disco son demasiado frecuentes y se hacen eternas. Además, las partidas se enriquecerían con un nú-





Samurai Shodown III



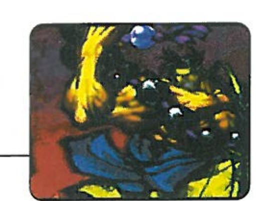
[1] El método de entrenamiento no está trabajado, y no es lo bastante interactivo. [2] Mi familia y otros animales me siguen allá donde voy. [3] Los luchadores se cargan de furia. Acabarán con una úlcera. [4] Dhalsim ha creado escuela. Hasta al salvaje Kyoshiro le sale fuego por las muelas.

mero mayor de opciones y un modo de entrenamiento más interactivo. Y ahora que nos hemos sacudido las pulgas con ensañamiento sobre el nuevo lanzamiento de SNK, hagamos un análisis más pormenorizado del juego, a ser posible poniendo de relieve sus virtudes, que también las tiene. Empezaremos señalando la diferencia básica entre este juego y muchos otros de lucha en 2-D para la consola gris: el *zoom*. Gracias a la opción de alejamiento, tu campo de visión del escenario del combate aumenta considerablemente, lo cual te permite apreciar con más claridad los paisajes que te rodean. Por el contrario, al acercarte, la visualización de los golpes se hace mucho más nítida y precisa.

Un aliciente en las luchas cuerpo a cuerpo son los objetos caídos del cielo con capacidad para quitar o restablecer energía. En todo caso, la lluvia de pollos asados siempre es mejor recibida que la de cartuchos de dinamita. Una opción interesante —presente en otros *beat 'em up 3-D* como *Tekken* y *Soul Blade*— es la modificación de la velocidad con la que los luchadores se precipitan hacia sus contrincantes. Por otra parte, puedes atribuir a los luchadores tanto una naturaleza vil y traicionera como caballeresca y galante. En virtud de tu elección, tu estado de ánimo y tu estatura moral quedarán vagamente retratados.

La contundencia de los golpes de los samurais está en relación con la cantidad de energía acumulada (indicada en la barra de la pantalla). Una fórmula para conseguir el máximo de furia es apretar sin interrupción el botón L1. De este modo, no sólo la fuerza de nuestros golpes será ciclópea, sino que en algunos casos podremos humillar a nuestros contrincantes dejándolos desprovistos de su devastador armamento. Si por azar fueras tú quien pierde el arma, no te desanimes y sigue luchando. O empólvate la cara para disimular el gran tomate en que se ha convertido tu cara...

Estos arrebatos de furia extrema tienen el inconveniente de que restan definición al conjunto: **la luz intermitente que desprenden los cuerpos hace muy difícil la visualización correcta de los gestos y posturas de los luchadores en combate**. Por el contrario, los dibujos que llenan los intermedios para cargar el disco son bastante bonitos, aunque su falta de movilidad y diseño anticuado hagan de ellos un cuadro aburrido tras el segundo visionado.



Samurai Shodown III es un juego más sanguinario que los de la saga de *Street Fighter*, pero en ningún caso llega a los grados de virulencia carnicera de *Mortal Kombat*. No le faltan momentos sublimes, pero tampoco es inmune a la mediocridad, sobre todo si lo comparamos con *Darkstalkers*, *MK* o con la saga de Capcom (una hipotética confrontación con *Tekken 2*, grande entre los grandes, estaría fuera de lugar por razones obvias). Si eres un amante de los *beat 'em up* en 2-D, aquí tienes una alternativa del todo competente a los títulos anteriores, pero si te gustan los juegos que brillan en todos los aspectos, la elección está clara: *Street Fighter Alpha 2*.

Alternativas...

Street Fighter Alpha 2	8/10
Darkstalkers	7/10
Mortal Kombat Trilogy	7/10
Street Fighter: The movie	6/10





[1-4] El zoom o el delicado acercamiento entre dos seres movidos por un instinto asesino.

VEREDICTO

GRÁFICOS	Buenos, tipo *manga*	7	ACCIÓN	Vibrante por momentos	7
SONIDO	Muy desigual	5	PRESENTACIÓN	Pobre	3
ADICTIVIDAD	Más allá de los tiempos	8	ORIGINALIDAD	¿Dónde está?	5

Combates en 2-D entretenidos y vibrantes por momentos, con personajes bien diseñados, pero que quedan un poco por debajo de las zurras de *Street Fighter Alpha*.


5 sobre 10

■ EDITOR	Virgin	■ FABRICANTE	Beam/Interplay
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ PRECIO	8.490 pesetas	■ GÉNERO	Rompecabezas

Dos Jugadores

Tarjeta de memoria Compatible

Lost Vikings 2

Tres guasones se pierden en el tiempo y llegan al extraño y antiguo mundo de los vikingos. Prepárate para una buena sesión de diversión y bromas de olor sospechoso...

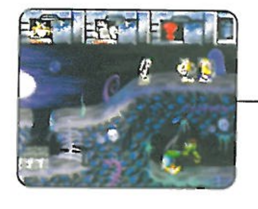






[1] El brazo extensible de Baleog el Fiero es muy útil para colgarse y saltar por encima de las grietas. [2] Cuando mueres, esta hermosa jovencita te devuelve a la vida para que puedas continuar con la aventura. [3] Olaf consigue abrirse paso a través de un obstáculo gracias a su aerofagia.

¡Qué felices eran los vikingos! El pillaje, los cascos con cuernos, los bigotes ridículos... Como demuestran los tres personajes de *LV2*, en el mundo de los vikingos todo induce a la carcajada. Puede que algunos conozcáis la versión para la SuperNintendo de *Lost Vikings*; si es así os conviene saber que esta versión es idéntica a aquélla. Para los que lo ignoréis todo sobre este título, seguiremos con nuestro análisis como si nadie lo hubiera visto antes.



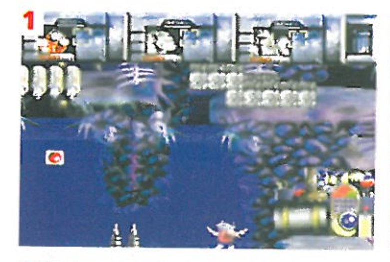
A lo largo del juego controlas tres personajes: Eric el Veloz, Baleog el Fiero y Olaf el Valiente. Eric es rápido y de constitución atlética, y puede hacer pedazos las paredes, nadar y saltar. Olaf es muy fuerte y tiene un escudo. Entre sus habilidades se cuentan proteger a la gente de los peligros, flotar, utilizar su escudo como paracaídas e incluso menguar a una fracción de su tamaño normal. Baleog, por su parte, posee un brazo metálico telescópico, de modo que puede atacar a cualquier individuo y colgarse de los ganchos o de los objetos.

Ahora que ya conoces las habilidades de cada uno, puedes cambiar de personaje siempre que quieras para sacar provecho de ellas y resolver los rompecabezas de los diversos niveles. Eric, por ejemplo, será quien se sumerja en el agua para tomar una llave y luego reunirse con los demás. Esa llave abre una puerta, pero entre ésta y tu personaje hay un esqueleto y un pasadizo en el que te arrojan bolas de fuego. Baleog destruye el esqueleto sin problemas, Olaf, con su escudo, protege a los demás de las bolas de fuego y así pueden entrar por la puerta indemnes.

El juego es casi idéntico a la versión de 16 bits que apareció hace algún tiempo, así que los fabricantes pierden puntos por falta de ambición. No obstante, un buen juego es un buen juego, con independencia de su aspecto, y además en *LV2* hay atractivos rompecabezas por doquier. También hay un par de fallos. A medida que avanza el juego los rompecabezas se vuelven más complicados y difíciles de resolver. Esto no sería un problema si se tratara de un juego de movimientos rápidos, pero al tener que estar cambiando de personaje todo el tiempo, la complejidad del juego aumenta en exceso a medida que pasan los niveles. Tanto ir y venir se acaba haciendo pesado, aunque por suerte los rompecabezas son lo bastante interesantes para mantener tu atención. El segundo fallo es que algunos de los peligros que hay que superar son demasiado retorcidos. A veces, en lugar de hacer uso del ingenio en su diseño, se recurre a situaciones muy forzadas, casi imposibles. Por ejemplo, en una ocasión hay que conseguir que Baleog se cuelgue de la parte inferior de unas rocas y salte por encima del agua. No son casos frecuentes, aunque resultan bastante molestos.

Podemos afirmar sin que nos tiemble la voz que jugar a *Vikings* de nuevo es tan divertido como la primera vez: es muy entretenido y desde luego está por encima de la media, pero quizás deberías pensártelo dos veces antes de pagar por él. No obstante, si apareciera en la línea Platinum, habría que tenerlo muy en cuenta.







[1] Eric es el único que sabe nadar. No dejes que los otros dos se acerquen al agua. [2] La habilidad de Olaf para hacerse muy pequeño puede resultar muy útil.

Alternativas...

Lemmings 3D	8/10

PlayStation Magazine

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Buena animación 7	■ ACCIÓN	Imperfecta pero entretenida 7
■ SONIDO	Concierto de ventosidades 8	■ PRESENTACIÓN	¡Lástima! En 16 bits... 5
■ ADICTIVIDAD	Dura como un vikingo 8	■ ORIGINALIDAD	Nada nuevo 6

Se trata de un título de rompecabezas de plataformas con clase. Pero el juego no ha cambiado casi nada, y el formato multipersonajes sigue haciéndose pesado a ratos.

7 sobre 10

Soul Blade

Por fin llega a PlayStation la versión PAL de este impresionante éxito de arcade con el filo de sus armas intacto. Vamos en busca de la mítica espada *Soul Blade* para ver si está a la altura de sus predecesores *Tekken*.



Los asiduos del arcade ya deben conocer muy bien el último juego de lucha de Namco. Los japoneses han descartado esta vez los puñetazos como único ingrediente de su sanguinaria propuesta y nos brindan en *Soul Edge* un festín de combates con armas.

La introducción —sin duda la mejor secuencia de vídeo animado nunca vista— cuenta la historia de la legendaria espada Soul Edge antes de entrar de lleno en la acción. Según la leyenda, quien tenga la espada poseerá el poder absoluto; muchos han intentado hacer uso de ese gran poder, y muchos han perecido en el intento.

En sintonía con todos los juegos de lucha de Namco, en *Soul Blade* hay una gran variedad de personajes, desde la tímida pero peligrosa Sophitia hasta el corpulento y descerebrado Rock.

Cada contendiente tiene su propia historia. Li Long, por ejemplo, es un asesino a las órdenes del Estado —el Emperador le ordenó matar a un capitán pirata— que además intenta encontrar la valiosa Espada y vengar la muerte de su amada Chie.

[1] Li Long es uno de los mejores luchadores. **[2]** Aquí está a punto de decapitar a Rock con una de sus sensacionales patadas.

Tras la introducción, te ves inmerso gradualmente en la acción, cuyo apogeo se hace esperar un poco. Cuando empieza el juego, la pantalla de opciones te da la bienvenida. Te parecerá idéntica a las que ya conoces, salvo por una pequeña diferencia: aquí hay aún más opciones que en *Tekken* 2. Además de los modos Arcade y Versus, tienes los modos Battle, Team Battle y Time Attack. Pero la opción más espectacular es la de Practice. Uno de los

Un gran logro de la escuela de combate de Namco es el desplazamiento a los lados para esquivar ataques. En *Soul Blade* puedes esquivar el ataque del adversario y dejarlo expuesto a un rápido contraataque

Intro







***Soul Blade* tiene una de las mejores intros que se hayan visto. Empieza de forma espectacular y mejora a medida que vas conociendo a los luchadores.**





■ EDITOR	**Sony**	■ FABRICANTE	**Namco**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ ORIGEN	**Japón**
■ PRECIO	**6.990 pesetas**	■ GÉNERO	**Beat 'em up**

[1] Hwang ejecuta un vistoso movimiento especial. [2] Un mapa. [3] Todos los personajes tienen su propia historia. [4] Vence a un luchador y arrebátale el arma. [5] Más violencia brutal cuando Li Long recibe una paliza. [6] Siegfried contra Sophitia. [7] Sophitia demuestra que la talla no es problema. [8] Un duelo con el río por testigo. [9] Otra patada mortal de Hwang. [10] Es hora de que te rindas, Li Long.

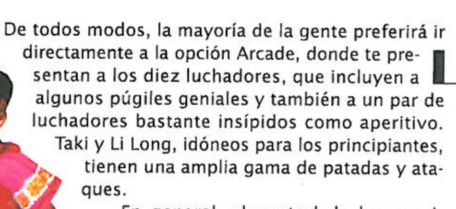












El modo Practice es mucho más completo que el de *Tekken 2*, ya que tu adversario puede saltar, esquivar, atacar...

pocos defectos de *Tekken 2* era la limitación de movimientos que podía efectuar el personaje dirigido por el ordenador en el modo Practice. En *Soul Blade* esta opción es mucho más completa y tu adversario puede saltar, esquivar, atacar... En fin, casi cualquier cosa. Es el mejor modo de entrenamiento que hayamos visto nunca, y merece la pena invertir unas cuantas horas en él para ir adquiriendo una cierta habilidad en el combate.

De todos modos, la mayoría de la gente preferirá ir directamente a la opción Arcade, donde te presentan a los diez luchadores, que incluyen a algunos púgiles geniales y también a un par de luchadores bastante insípidos como aperitivo. Taki y Li Long, idóneos para los principiantes, tienen una amplia gama de patadas y ataques.



En general, el control de los movimientos es más convencional que en *Tekken*. Los botones Triángulo y Cuadrado corresponden a estoques horizontales y verticales, mientras que el botón Círculo ejecuta una serie de patadas variadas. La otra novedad reside en la manera de defenderse: en vez de dar un paso atrás para bloquear al oponente, hay que apretar la tecla «X» para blandir el arma en posición defensiva.

No podemos pasar por alto las deficiencias de este sistema de dirección del personaje. Si los mandos de *Tekken* se ac-








Nuestras escenas favoritas incluyen la pelea en los trigales entre Mitsurugi y tres asesinos, y la escapada a caballo de Siegfried de la torre que se desmorona.

El gran jefe



Soul Edge

Si derrotas a todos los otros luchadores, formarás pareja para vértelas con el pez gordo del lugar.

Un mal viaje

El psicodélico paisaje de fondo es uno de los más extraños nunca vistos.





Movimientos espectaculares

***Soul Edge* puede realizar algunos de los movimientos especiales más mortíferos jamás habidos en un *beat'em up*.**

Difícil e ingenioso

Hay que ser muy hábil para esquivar a Soul Edge cuando lanza sus ataques.





Olvídate del «Perfect!»

Ya puedes olvidarte de «Perfect!». *Soul Blade* requiere mucha, mucha práctica.

cionaban casi por reflejo, los de *Soul Blade* resultan mucho más confusos. Todavía más grave es lo que ocurre cuando quieres neutralizar un ataque: mientras tu luchador esté en guardia se quedará petrificado, así que, si tienes que retroceder, debes bajar la guardia y dar un paso hacia atrás, un movimiento poco aconsejable si tu contrincante es del tipo de Cervantes o Soul Edge, en cuyo caso la velocidad es esencial. Si bajas la guardia durante demasiado tiempo, el juego se acabará en un abrir y cerrar de ojos.

Pero junto a los despropósitos, también hay aciertos notables. Un gran logro de la escuela de combate de Namco es el desplazamiento a los lados para esquivar ataques. En los dos *Tekken* los movimientos eran en 2-D, a excepción de las exhibiciones ocasionales de 3-D de unos pocos personajes. En cambio, en *Soul Blade* puedes esquivar el ataque del adversario empujando dos veces seguidas el joypad hacia arriba o hacia abajo, de modo que el contrincante queda expuesto a un rápido contraataque. Incluso puedes programar los mandos para que, pulsando con rapidez los botones laterales, tu personaje esquive el ataque. Es fantástico.

Cuando domines todos estos movimientos ya estarás listo para vértelas con los sucesivos adversarios —nueve en total— hasta el duelo final con el poderoso Cervantes. Cuando Cervantes es tu personaje, parece lento y difícil de manejar, pero tan pronto como el ordenador se hace con él, se transforma en un guerrero temible. Su técnica de doble espada es a duras penas superable y si utilizas tu espada para protegerte de sus ataques su filo pronto quedará desgastado. Si consigues derrotarle, sus huesos, que encubren el espíritu de Soul Edge, se convierten en el último reto que debes superar. Cuando logres doblegar a este esqueleto espadachín, ya puedes relajarte y contemplar el final del juego. Por desgracia, Namco ha decidido utilizar polígonos en vez de las habituales despedidas con imágenes generadas por ordenador, de manera que el final queda algo deslustrado. Aun así, no está mal del todo.

Los gráficos del juego son muy espectaculares. Todos los personajes están muy bien dibujados y la animación es magnífica. Los efectos por el contacto entre espadas son especialmente dignos de elogio. Los fondos

1



2



3

[1] Voldo descubre en su propia carne las bondades de los tridentes de Li Long. [2] Sophitia es muy hábil apuntando a sálvese la parte. [3] ¡Ayyy!

han mejorado mucho. Nos gusta sobre todo el escenario que muestra a Li Long luchando sobre una balsa que baja por unos rápidos en medio de un barranco inundado. Otro cambio de Namco ha consistido en situar la acción en una plataforma donde los luchadores pueden recibir patadas o ser derribados, pero nunca caer fuera, como ocurre en algunos títulos de lucha mediocres.

En el juego hay cinco niveles: simple, normal, difícil, muy difícil y... demasiado difícil. En *Tekken* al menos parecía que tenías alguna posibilidad de vencer a los últimos personajes, pero en *Soul Blade* acabarás blasfemando y tirando el joystick contra la pantalla. Una última di-







La presentación de los personajes en la intro es impecable. Li Long navega río abajo, en busca del canalla que mató a su novia, la hermosa Chie.

[1] Las espadas tienen unos efectos luminosos magníficos. [2] Sueng Mi Na reordena las costillas de Sophitia. [3] Un placaje deslumbrante. [4] Sophitia, te perdono la vida si me dices qué champú usas.











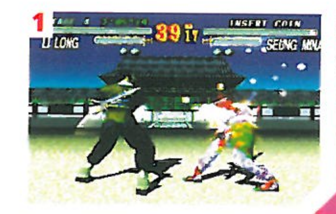
Todos los personajes están muy bien dibujados y la animación es magnífica. Los efectos por el contacto entre las espadas son especialmente dignos de elogio

ferencia digna de mención es el modo Edge Master, en que eliges un personaje y le guías a través de una historia. Con Sophitia, por ejemplo, empiezas el juego en tu ciudad natal, en Grecia, donde el Dios de la Fragua te da una espada para que te ayude en tu lucha en favor de los dioses. En vez de luchar sin más como ocurre en el modo Arcade, hay que derrotar a cada luchador de una manera específica: a Voldo hay que derribarle con una lluvia continua de patadas y puñaladas, porque de lo contrario sus energías se recargan. En otras ocasiones debes luchar con tres adversarios consecutivos con una sola barra de energía. Estas condiciones a veces tan severas hacen que las partidas sean más estimulantes.

Soul Blade es un juego de lucha con clase que debe soportar las comparaciones con *Tekken 2*. No llega tan lejos como la serie de *Tekken*, pero el modo Edge Master aumenta su adictividad. En todo caso, es imposible no pasarlo en grande con él y lo recomendamos sinceramente a todos los fans del *beat 'em up* que quieran matar el gusanillo mientras llega el plato fuerte: *Tekken 3*.

Alternativas...

Tekken 2	10/10
Tobal No 1	8/10
Star Gladiator	8/10
Street Fighter Alpha 2	8/10
BA Toshinden 2	7/10





[1] A Li Long le gusta seccionar cuerpos vivos. Adorable.
[2] Sophitia fulmina a su *alter ego* con un combo de su espada.



Siegfried

La tragedia de Siegfried es legendaria. Mató a su propio padre en combate y ha jurado vengar su muerte encontrando a Soul Edge y haciéndole pagar por su jugarreta.



Rock

Nació en Inglaterra y partió con rumbo al Nuevo Mundo, pero su barco fue abordado por los piratas y tuvo que arreglárselas como pudo en una isla muy peculiar. Sueña con vengar la muerte de sus padres.



Mitsurugi

Conocido como el «Gran Espadachín de esta Era», este hijo de granjeros está harto de que saqueen sus tierras y ha decidido que es mejor invadir que ser invadido. Es uno de los mejores luchadores.



Seung Mina

Es una gran patriota coreana que anhela la paz, pero no puede luchar por su país debido a su sexo. Parte en busca de Soul Blade para llevar a Corea hacia la victoria. Mientras tanto, su abuela agoniza en una choza, musitando maldiciones.



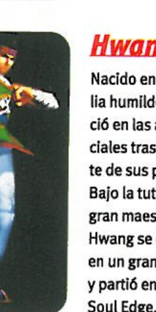
Cervantes

Era el gran pirata, temido por todos aquellos que surcaban el océano Atlántico. Cervantes se embarcó a la búsqueda de Soul Blade, pero fue atacado y desapareció. Nadie ha vuelto a saber más de él.



Voldo

Fue encerrado vivo en la cámara del tesoro de su psicótico maestro, el mercader de origen italiano Vercci. Voldo ha perdido totalmente el juicio y se ha quedado ciego tras pasar varios años en tinieblas. ¡Qué pena nos da!



Hwang

Nacido en una familia humilde, se inició en las artes marciales tras la muerte de sus padres. Bajo la tutela de un gran maestro, Hwang se convirtió en un gran guerrero y partió en busca de Soul Edge.



Li Long

En el transcurso de una misión secreta por encargo del Emperador, Li Long se enteró de que su amor, Chie, había sido asesinada por un hombre misterioso, y desde entonces no piensa en otra cosa que en vengarla y reunirse algún día con ella.



Sophitia

Tras recibir un oráculo de los dioses, Sophitia fue elegida para librar al mundo de la maldición de Soul Blade, que se sirve del sufrimiento y el odio de sus víctimas para aumentar su poder y su maldad.



Taki

Conocida como la «cazadora de demonios» y dotada de poderes sobrenaturales, viaja por Japón limpiando el país de demonios y buscando a Soul Blade para que la ayude en su tarea.

VEREDICTO

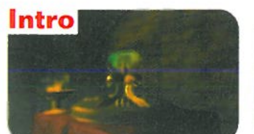
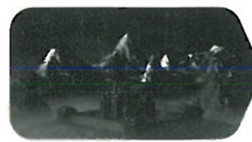
GRÁFICOS	Geniales 9	ACCIÓN	Quedarás saciado 8
SONIDO	Estruendoso 8	PRESENTACIÓN	No necesitas más 8
ADICTIVIDAD	Dosis respetables 7	ORIGINALIDAD	Algún detalle ingenioso 6

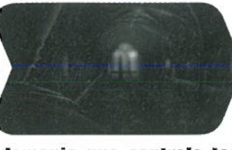
Un juego de lucha interesante, aunque no muy original. Muestra lo que podría haber sido *Toshinden*. Si te gusta la lucha con armas, *Soul Blade* es lo tuyo.



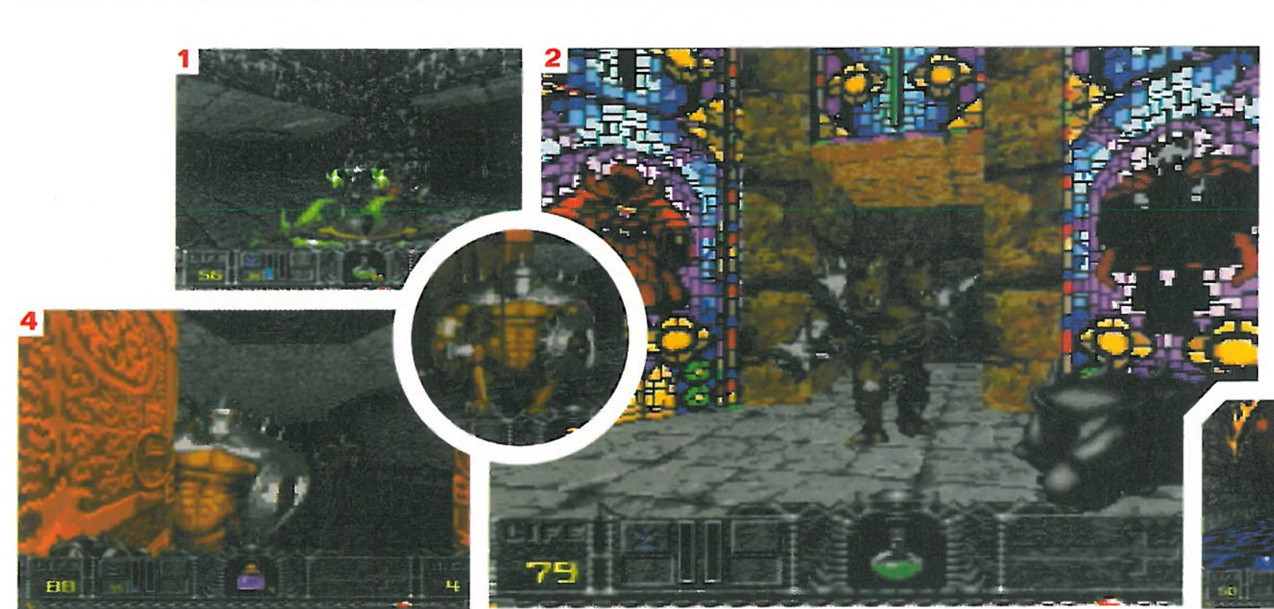
8 sobre 10

Intro

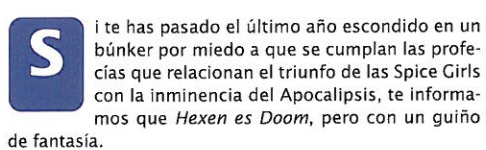

La primera parte de la introducción cuenta la historia del país de Hexen, ahora gobernado por un temible demonio que controla todo con la ayuda de sus tres esbirros: el guerrero, el cura y el mago. Estos tres ejercen sus prerrogativas con puño de hierro, machacando a sus adversarios sin piedad.



[1] A medida que el juego progresa, vas descubriendo armas más poderosas para aplastar a tus enemigos. [2] Aunque los gráficos no dan la talla, estas vidrieras son preciosas. [3] ¡Huy, demonios voladores! [4] Estas criaturas que parecen centauros utilizan su armadura para inmovilizarte.

Hexen

Por fin aparece la versión fantástica de *Doom* para PlayStation, pero ¿es lo bastante buena? ¿Habrá llegado demasiado tarde?



Si te has pasado el último año escondido en un búnker por miedo a que se cumplan las profecías que relacionan el triunfo de las Spice Girls con la inminencia del Apocalipsis, te informamos que *Hexen es Doom*, pero con un guiño de fantasía.

No estamos diciendo que este juego es como *Doom*, sino que la compañía de desarrollo Raven ha aprovechado la maquinaria de aquél —cedida por sus diseñadores— y la ha utilizado para producir una especie de juego de rol de acción para ordenador. En lugar de ser un guerrero apocalíptico con revolver que lucha contra las hordas del infierno como en *Doom* —¿entiendes ahora la introducción tan rara?—, en *Hexen* se juega con un personaje de fantasía arquetípico (véase la secuencia *Buhonero, marinero, soldado, espía*) que tiene como objetivo limpiar el mundo de Hexen de las consabidas fuerzas malditas.

Ya han pasado 18 meses desde que *Hexen* se erigiera en uno de los juegos favoritos para PC y la demora en su conversión a PlayStation se deja notar. Hace un año y medio los juegos que servían de rasero para examinar cualquier título de PlayStation eran *Wipeout, Destruction Derby, FIFA '95* y *Magic Carpet*. Desde entonces los diseñadores han progresado mucho en su conocimiento de la tecnología PlayStation y la calidad del software ha subido mucho de categoría. Existe una larga lista de juegos de gran categoría como *Tomb Raider, Tekken 2, Formula One, Destruction Derby 2*, etc., frente a los que *Hexen* tiene poco que hacer.

El hándicap más importante parece residir en los gráficos. La textura de mapa de bits es tan tosca que parece medieval, pero no en el sentido que los fabricantes deseaban. La iluminación —que estaba entre las mejores cuando apareció por primera vez— no da la talla comparada con la de

Buhonero, marinero, soldado, espía





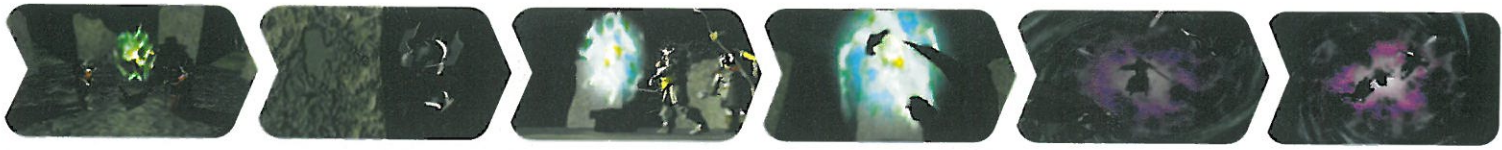


Un detalle digno de elogio es la posibilidad de elegir entre uno de los tres tipos de personaje disponibles: guerrero, cura o mago. Aparte de las diferencias —fuerza, rapidez, inteligencia— que existen entre ellos, el juego cambia un poco según el personaje. Por ejemplo, aparecen objetos mágicos específicos.





EDITOR	New Software Center	FABRICANTE	DGT Interactive/Raven
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Estados Unidos
PRECIO	7.990 pesetas	GÉNERO	Aventuras 3-D



Las cosas se ponen feas. En una ceremonia secreta a medianoche, los tres señores se transforman en demonios. Menos mal que, escondidos entre las sombras, los tres héroes lo han visto todo. Haciendo gala de valentía y apostura, persiguen a los malos hasta otra dimensión...







[1] Toca la campana para abrir el portal. [2] Éste te conducirá a un nuevo nivel. [3] ¿Cuál de vosotras bailará conmigo primero? [4] ¡Caramba, una textura de pavimento distinta! [5] El suelo se mueve arriba y abajo.

El juego te atrapa una vez te has olvidado de sus dudosos gráficos y te hallas en plena acción. Pero ¡cuidado!, este juego está contraindicado para los aficionados a los rompecabezas que no soporten las emociones fuertes

Tomb Raider; y los diferentes monstruos y objetos parecen de cartón piedra.

De lo que no hay duda es de que *Hexen* es muy absorbente. Te atrapa una vez te has olvidado de sus dudosos gráficos y estás en plena acción. Pero ¡cuidado!, este juego está contraindicado para los aficionados a la resolución de rompecabezas que no soporten las emociones fuertes. Los niveles están diseñados de manera que se acaban visitando en más de una ocasión. Además, las palancas e interruptores de un nivel repercuten en la acción en otros. Hay momentos en que *Hexen* es tan difícil que uno pierde masa encefálica descubriendo los efectos de los interruptores, y si eres de los nuestros, en más de una ocasión la frustración hará que te pongas el panel de control por sombrero. La buena noticia es que tendrás ganas de volver a intentarlo de nuevo.

También ha resultado problemática la adaptación del juego al sistema de control de la PlayStation. Sin la posibilidad del tecleado, los creadores han decidido con no demasiada fortuna incluir una opción especial en uno de los botones laterales que sirve para doblar las acciones que puede ejecutar cualquiera de los cuatro botones principales. Eso significa que por ejemplo para ver arriba o abajo tienes que mantener apretado uno de los botones laterales, uno de los botones principales y utilizar la tecla del cursor, todo a la vez. No es algo que se pueda hacer con facilidad en mitad de una pelea.

La gran decepción final es que se necesita una tarjeta de memoria entera para hacer una sola grabación. Como el juego es inmenso, y no se puede acabar de una sentada, te ves obligado a desembolsar unos cuantos billetes más en una tarjeta extra, de modo que el juego se vuelve difícilmente recomendable. Esta circunstancia repercute en la nota final con un punto de penalización.

En conclusión, *Hexen* es un título magnífico que se ha hecho viejo muy deprisa. Todavía vale la pena jugarlo, pero es difícil de recomendar si nos atenemos a su relación calidad/precio.



Aquí puedes apreciar muy bien cómo el guerrero utiliza un hacha mágica para hacer prácticas de mutilación.

Alternativas...

Doom	9/10
Final Doom	9/10
Exhumed	8/10
Dark Forces	5/10





[1] Nos encanta el estallido de cristales, sobre todo cuando proviene de las vidrieras de la iglesia. En ocasiones éstas ocultan objetos útiles tras ellas. [2] He aquí las vidrieras que planeábamos hacer pedazos.

PlayStation Magazine 6

VEREDICTO

GRÁFICOS	Vejez prematura... 5	ACCIÓN	Todavía es un clásico 8
SONIDO	¿De dónde viene? 5	PRESENTACIÓN	Normal 5
ADICTIVIDAD	Enorme 9	ORIGINALIDAD	*Doom* con espadas 7

Era considerado un juego de primera división que en esta versión ha descendido a segunda. Es probable que el año que viene vuelva a bajar.

6 sobre 10



[1] Todo empieza en esta celda, con un esbirro fascista. [2] ¡No lo hagas, Twinsen! Es un crucero de pesadilla *(círculo)* que te hará vomitar. En serio... [3] ¡Lo ves! A vomitar se ha dicho. [4] Ésta es la casa de Twinsen, donde encontrarás todo lo necesario para la aventura, desde su guerrera mágica de color azul y el dinero hasta el mapa holográfico. [5] ¡Venga, hombre! Aprovecha la ocasión, empújalo al agua.

Little Big Adventure

Esta extravagante aventura cautivó a los usuarios de PC allá por 1995 con sus ingeniosos gráficos. Pero la versión para PlayStation es otra historia. ¿Será capaz de resistir el paso del tiempo?

Los franceses hacen muchas cosas bien: elaboran vinos fantásticos, preparan los manjares más apetitosos, juegan bastante bien al fútbol y, de vez en cuando, regalan al mundo un excelente director de cine. ¡Vaya, también hacen videojuegos! Algunos buenos, otros malos, pero todos «innovadores» (es decir, raros, absurdos, chiflados o demenciales del todo).

Con su historia de un planeta dividido con su población atemorizada y oprimida, *Little Big Adventure* está a caballo entre los absurdos y los chiflados. El caudillo fascista Funfrock lidera una dictadura militar en la que expresar lo que piensas equivale a pasar el resto de tus días en una estrecha celda junto con un tipo enorme que responde al nombre de Manolita.

El héroe del juego, Twinsen, ha sido encarcelado y debe **fugarse de la prisión, encontrar el escondite donde guarda su equipo mágico, descubrir los detalles de una leyenda mística**, rescatar a su chica y, por último, deponer a Funfrock para alivio del mundo. Todo muy fácil.



Se trata, por tanto, de una aventura al estilo de *Zelda*, en la que el chico de la película deambula de un sitio a otro, interroga a la gente con la que tropieza, recoge llaves y dinero, y va desvelando misterios a medida que avanza en el recorrido. Estamos ante un juego gigantesco, así que prepárate a pasar varias noches en vela.

LBA apareció en 1995 para PC y en aquel momento la prensa especializada se deshizo en alabanzas. Dos años después, los ingeniosos gráficos de *LBA* parecen primitivos si los comparamos con los estándares actuales. La jugabilidad no sale mejor parada, y cuando uno piensa en el tipo de títulos que han aparecido incluso en máquinas de 16 bits, no puedes evitar preguntarte por qué armó tanto revuelo.





Este gran televisor *(derecha)* te muestra todos los videoclips que han salido en el juego hasta ese momento. Como la escena en la que Twinsen recibe una paliza merecida.

LBA tiene mucho juego que ofrecer, pero para conseguirlo hay que pelearse con un sistema de control que pone a prueba la templanza de tu sistema nervioso

Un Jugador / Tarjeta de memoria Compatible	■ EDITOR	Electronic Arts	■ FABRICANTE	Adeline Software
	■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Francia
	■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Aventura isométrica



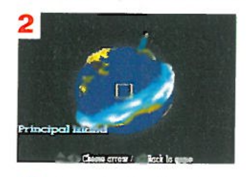
[1] ¡Oh, no! Es el singular policía elefante, que viene en busca de Twinsen (que está hablando con su chica). [2] Nuestro héroe se siente muy caballeroso y por eso se oculta chimenea arriba, dejando a su esposa sola ante los polis.

Al principio...

Intro



El pequeño héroe viaja a lomos de un lagarto volador sobre las tierras nevadas y observa unos grandes fuegos de artificio, pero, ¡Oh, no! Un rayo láser terrible hace saltar el planeta en mil pedazos. ¡Sensacional!



[1] Como todas las buenas aventuras, *LBA* tiene un «inventario» donde puedes... inventar cosas. [2] Érase una vez un pequeño planeta habitado por un individuo ordinario...

El gran defecto de *LBA* es el control de Twinsen, o para ser más precisos la falta del mismo. En el mejor de los casos, no pasa de ser un muñeco torpe e indeseable que choca contra cualquier objeto que le sale al paso, que vaga sin rumbo fijo por plataformas y que casi nunca responde al joypad como cabría esperar. Sería más fácil controlar a un zorro hambriento en una granja de gallinas.

También es lento a la hora de reaccionar: cada paso o movimiento del brazo va acompañado de una animación realista pero algo afectada. Por ejemplo, para lanzar algún objeto, Twinsen lleva a cabo varios giros con el brazo antes de soltarlo. Otro tanto pasa con los saltos: cuando se dispone a dar un brinco, primero balancea los brazos y luego se desplaza hacia delante. Y no hablemos ya de si quiere arrojar rápidamente su bola mágica contra algún enemigo. Entonces, te puedes morir... Teniendo en cuenta lo diminuto que es el personaje, su velocidad de reacción es muy inferior a la de, pongamos por caso, Lara Croft, que es 10 veces más grande.

Los combates son otro tema espinoso: cuando uno de los personajes te dispara sin apenas apuntar, lo más probable es que acabe dando en el blanco. Aunque recuperes el control en medio segundo, ese lapso es suficiente para que vuelvas a recibir otra descarga de balas. Y como no seas capaz de romper el ciclo de «impacto, retroceso, impacto», a Twinsen lo seguirán castigando hasta que tengas que volver a empezar desde cero. Precisamente, el que tengas que cargar cada dos por tres es un fastidio. Si te matan, ¡a cargar! Si intercambias cuatro palabras con un amigo mientras juegas, ¡a cargar! Entras en una habitación ordinaria... ¡a cargar! Y claro, si te sales de la pantalla... Bueno, ya lo sabes. Cargar, cargar, cargar, cargar...

Y no sólo eso: como es tan fácil que te maten, te pasas la partida accionando la opción de *Save game*. Sin duda, este aspecto era uno de los más frustrantes de la versión PC original, ya que sólo te permitía grabar una vez habías completado gran parte del juego. Para enmendarlo, Adeline ha incluido una opción rápida de grabación (funciona con memoria RAM), junto con otra para guardar en tarjeta de memoria.

LBA tiene mucho juego que ofrecer, pero para conseguirlo hay que pelearse con un sistema de control que pone a prueba la templanza de tu sistema nervioso. En fin, *c'est la vie*.

Alternativas...

Broken Sword	8/10
Discworld	7/10
Chronicles Of The Sword	5/10





[1] Ésta es la parte donde intervienes en un juego donde puedes conseguir un pasaje para el barco de los mareos. [2] El protagonista cosecha balazos en el recinto militar. [3] ¡Qué mejor sitio que un bar para conseguir información! Si nadie lo delata, claro (*círculo*). ¡Caramba! Si es un coche...

PlayStation Magazine 6

VEREDICTO

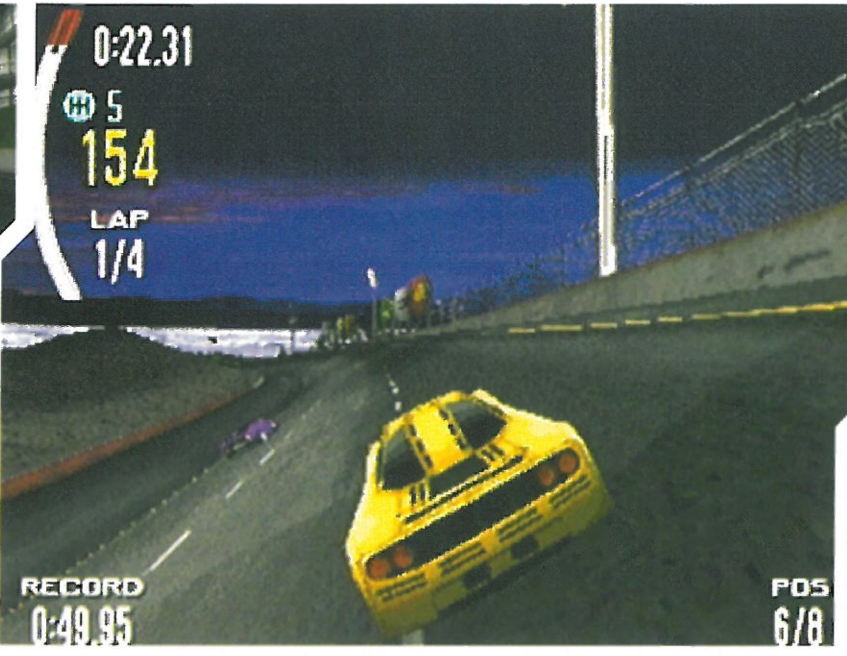
■ GRÁFICOS	Polígonos y prerrenderizados	7	■ ACCIÓN	Limitada por los controles	6
■ SONIDO	Divertido pero altisonante	6	■ PRESENTACIÓN	Buen sistema de grabación	5
■ ADICTIVIDAD	40 horas de buen juego	7	■ ORIGINALIDAD	Homenaje a los 8 bits	8

Little Big Adventure **puede ser descrito como un juego de contrastes: bueno, malo; rápido, lento; sofisticado, tosco; innovador, poco original...**

6 sobre 10







[1] Aprovecha las rectas para ganar tiempo. [2] Como ves, al salpicadero del coche no le falta de nada. [3] En unos segundos habremos adelantado a la tortuga que tenemos. [4] ¡Qué derrapada! [5] La carretera es tuya, campeón.





Need for Speed 2

¿Cuándo volverás a tener la oportunidad de conducir los deportivos más exclusivos del mundo sin límite de velocidad... aunque sea desde el saloncito de tu casa?









Hace ya más de dos años que Electronic Arts lanzó para la abandonada 3DO *The Need For Speed*, un juego que seguía las directrices del clásico *Test Drive*. *TNFS* se desmarcaba de la competencia gracias a sus maravillosos gráficos y a su oferta de una simulación más realista, a costa de una cierta lentitud de respuesta y de unas opciones bastante restringidas. Todos sus defectos quedaban, no obstante, olvidados tan pronto daba comienzo la partida, y por eso el juego fue todo un éxito (tanto es así que para muchos es el mejor título para 3DO). Esta aureola motivó las conversiones a PC y PlayStation. En su versión para la consola gris *TNFS* no consiguió repetir el éxito obtenido en 3DO, ya que si por algo destaca la PSX es por la cantidad y calidad de sus juegos de coches. Otra hipótesis que explicaría esa fría acogida a la conversión es que ésta no consiguió recrear los excelentes gráficos de la versión original ni transmitir las mismas sensaciones.

En nuestros días cualquier juego que triunfa tiene asegurada su continuación y *Need for Speed 2* —aunque no arrasara en su formato para PlayStation— es prueba de ello. El mayor aliciente de esta segunda parte es la posibilidad de pilotar algunos de los **coches más caros y espectaculares del mundo: Ferrari F50, McLaren F1, Lotus Espirit V8, Italdesign Cala, Ford GT90, Lotus GT1, Isdera Commendatore 112i y Jaguar XJ220.** También puedes conducir vehículos de otras categorías, como el Ford Indigo, un autobús escolar, un Volkswagen Escarabajo y algunos más que integran el paquete de sorpresas de *NFS 2*. EA ha conseguido la licencia de los fabricantes de estas carrocerías y la ha aprovechado para incluir una base de datos completa con fichas de todas ellas, con sus prestaciones, precio, material fotográfico y unos vídeos sobre cada una que cortan la respiración (su diseño, montaje, música y calidad de imagen son lo mejor que se haya visto nunca en un juego de coches). El clip de presentación del juego, que te ofrece una carrera entre dos de los vehículos por carretera, conseguirá el contacto físico entre tus retinas y la pantalla. Esta introducción y, en general, todas las secuencias de vídeo demuestran una vez más que, hoy por hoy, EA es la mejor compañía en este apartado.

EA ha reprogramado el juego completamente... Esta vez se ha diseñado por entero en 3-D, lo que permite mucha más libertad de movimientos

Pero como *NFS 2* no pretende ser una enciclopedia multimedia sobre el mundo del motor, tras elegir entre las múltiples opciones —tipo de campeonato, modo de juego, circuito, dificultad, tráfico, coche, color, etc.— llega la hora de abrocharse los cinturones y lanzarse a la carretera. Sobre la marcha descubrirás que en esta continuación se han preservado algunas dosis de simulación, aunque se haya previsto una nueva opción de juego arcade que hasta cierto punto facilita la conducción. Por





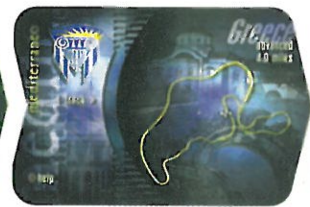




■ EDITOR	Electronic Arts	■ FABRICANTE	EA Canadá
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Canadá
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Juego de carreras

Circuitos




Aquí están algunos de los circuitos (tienen forma de ameba). Es difícil elegir, ¿verdad?





[1] Vaya, 15 segundos perdidos. No es recomendable hacer estas piruetas muy a menudo a no ser que no te importe llegar el último. [2] Ahora vamos a entrar en el túnel. [3] ¡Ya estamos en el túnel! Y no hay novedades...




Todos los coches son magníficos y puedes verlos desde diversas perspectivas. El control del vehículo es más difícil desde la vista interior.

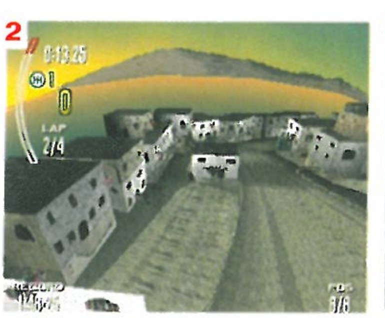
ejemplo, ahora el cambio de marchas se produce automáticamente después de cada accidente a fin de ahorrarte tiempo.

El juego tiene cuatro perspectivas en primera persona desde el interior del coche y una en tercera persona en la que ves tu vehículo desde el exterior. Lo cierto es que el juego es prácticamente imposible desde las vistas interiores, ya que la mitad de la pantalla está ocupada por una réplica exacta del salpicadero del coche.

Lo primero que llama la atención en esta versión son los gráficos: EA ha reprogramado el juego completamente y no se ha limitado tan sólo a añadir algunos detalles como sucede en demasiadas segundas partes. Esta vez el juego se ha diseñado por entero en 3-D, lo que permite mucha más libertad de movimientos. Vuelcos, colisiones y maniobras en general son ahora mucho más variados y realistas. Otros efectos, como las chispas, el humo y las marcas que dejan los neumáticos en el terreno, están muy logrados, y sacan provecho de las transparencias que posibilita el hardware de la PlayStation. Por desgracia, el acabado de los decorados es deficiente en ciertos aspectos (algunas texturas están muy poco conseguidas y da la impresión de que no constan de más de cuatro colores) y, lo que es peor, el juego no alcanza la suavidad que han demostrado algunos de sus competidores.

En *NFS 2* hay varios modos de un jugador, entre los que sobresale el torneo en el que debes vencer en todos los circuitos y donde puedes cambiar de vehículo en cada escenario. Otro muy recomendable y divertidísimo, que ha puesto de moda la recreativa española *Speed Up*, de Gaelco, es el de eliminatoria. Aquí, el último en llegar queda eliminado, lo que resulta en encuentros cada vez



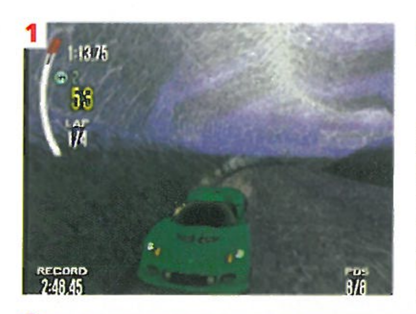



[1] No, eso es un molino, no un gigante. [2] Disfruta las vistas maravillosas. Pero ¡ojo!, no te entretengas o perderás la carrera. [3] ¡Mira, un coche que vuela!



Need for Speed 2

1



3



4

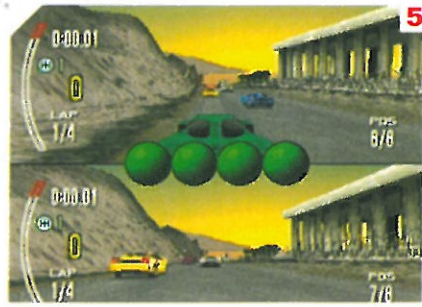


2





5



[1] Al tomar la última curva has perdido el control. ¡Menudo susto! [2] Llegas a un pueblecito muy acogedor. [3] Una toma muy lograda de la parte trasera del coche. [4]¿Dónde nos hemos metido? [5] Se diría que nos encontramos en Roma. ¡Ave Cesar!

más reñidos y emocionantes entre un número de competidores decreciente, hasta llegar al duelo final, con la posibilidad de correr en el circuito oculto de bonificación. El modo de dos jugadores es más simple, pero más divertido y propone la fórmula, por fortuna cada vez más habitual, de jugar con una sola consola en partidas de pantalla partida. En este modo el coche más rezagado recibe la ayuda del programa para que las finales estén más disputadas. Tanto en el modo de eliminatoria como en el de dos jugadores puedes guardar los mejores tiempos en la Memory Card.

Si quieres que la jugabilidad de *NFS 2* se manifieste en todo su esplendor, prueba a correr en medio del tráfi-

Si quieres que la jugabilidad de *NFS 2* se manifieste en todo su esplendor, prueba a correr en medio del tráfico. La experiencia más emocionante es hacerlo en contradirección.

co. La experiencia más emocionante es hacerlo en contradirección y utilizar el flujo de vehículos que vienen hacia ti para cerrar el paso a tu rival (aunque la máquina no es tonta y sabe como sacarlo del apuro). En general, lo que acaba ocurriendo es que chocas contra los coches y provocas accidentes en cadena de una espectacularidad nunca vista.

Otra virtud del juego es la diversidad en el rendimiento y comportamiento de los diferentes vehículos. Puedes empezar conduciendo los deportivos más rutinarios para acabar al volante del McLaren F1, con el que la probabilidad de victoria —y, por lo tanto, de acceso al maravilloso circuito oculto— es mucho mayor. Los escenarios son otro de los puntos fuertes del juego, tanto por la variedad de las localizaciones—hay por lo menos un circuito en cada continente— como por su dificultad progresiva. Además, incluyen atajos que te ayudarán a alcanzar la victoria... si los encuentras. Las repeticiones, que están entre las mejores que jamás se hayan visto en una consola (se pueden visualizar desde casi cualquier ángulo, a cualquier velocidad y sobre cualquier momento de la carrera), te harán saltar del asiento en más de una ocasión.

Entre los aspectos negativos del juego destacan su falta de suavidad y fluidez, que en algunos momentos resulta en la desagradable sensación de estar corriendo marcha atrás o incluso de estar parados del todo. Esto se debe a que las texturas de la carretera son bastante repetitivas, pero sobre todo a que el juego está animado a una velocidad bastante menor a la acostumbrada en el software para PlayStation. Esta falta de suavidad provoca además que el control del coche sea más brusco y difícil de lo que debiera. Pero quizás el aspecto más lamentable sea la supresión de la competición con tráfico en el modo de dos jugadores, lo que nos priva del placer de contemplar cómo nuestro amigo se estrella de frente contra un autobús («lo siento, pequeño, pero en este carril no hay sitio para los dos»). Además, ha desaparecido uno de los grandes atractivos de la primera entrega: las divertidísimas persecuciones que se desataban cuando cruzabas los controles por radar con exceso de velocidad y la policía iba a por ti, ¡oh, vil infractor!

A propósito de la banda sonora, cabe destacar que las voces —al igual que todos los textos del juego— están traducidas al castellano y los comentarios son bastante pertinentes. Además, cada circuito cuenta con su propia música, que en determinados puntos del circuito cambia para adaptarse al entorno. Por descontado, el rugido del motor es único para cada vehículo.

En definitiva, nos hallamos ante un juego de diseño extraordinario, con numerosas opciones y muy entretenido, pero que no está a la altura de los grandes por su suavidad insuficiente y una conducción que en ningún momento llega a transmitir la sensación de control total del vehículo. De alguna manera, *Need for Speed 2* no supera en carisma a su predecesor, aunque sus muchas cualidades lo convierten en un título interesante.



Alternativas...

Destruction Derby 2	9/10
Formula 1	9/10
Ridge Racer	9/10
Porsche Challenge	8/10
Ridge Racer Revolution	8/10



VEREDICTO

GRÁFICOS	Mal aprovechados 7	ACCIÓN	Necesito velocidad 8
SONIDO	Motores a punto 8	PRESENTACIÓN	Impecable 9
ADICTIVIDAD	Aceptable 7	ORIGINALIDAD	¡Un McLaren F1! 7

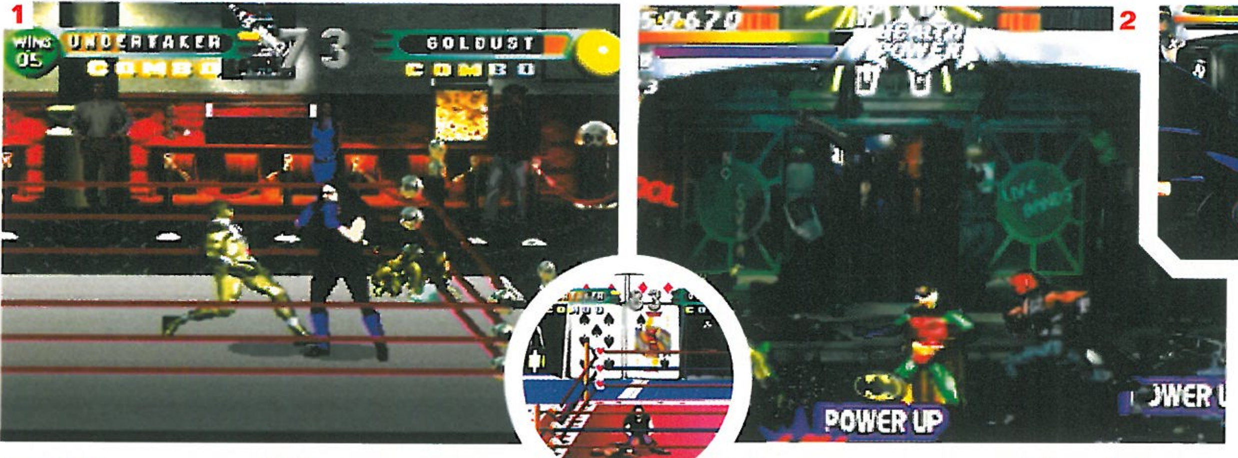
Aunque necesita una inyección de suavidad para estar a la altura de los mejores juegos de carreras para PlayStation, tiene detalles impresionantes.

7 sobre 10





EDITOR	New Software Center	FABRICANTE	Acclaim
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Gran Bretaña
PRECIO	8.990 pesetas	GÉNERO	Aventuras 3-D



[1] Los combates son bastante confusos. [2] Ashe se enfrenta a todo tipo de fauna urbana, empujado por su sed de venganza.

The Crow: City of Angels

El descanso eterno de las almas es uno de los mayores misterios de la Humanidad. ¿Qué harías si después de muerto tu espíritu quedara condenado a vagar entre tinieblas? Acclaim tiene la respuesta: pegar mamporros a discreción.

En un muelle perdido de Los Ángeles, un grupo de malhechores ejecuta a Ashe, protagonista del juego, ante la mirada horrorizada de su hijo. Todo sucede muy rápido: el grito desgarrador, el estruendo del disparo, la bala atravesando el cráneo de Ashe... Pero no vayas a creer que la historia termina ahí. El alma de nuestro héroe se ha quedado a medio camino entre el mundo de la luz y el de las tinieblas, y desde su nueva condición de «no muerto» no descansará —en paz— hasta haber ajusticiado a sus asesinos.

Éste es el argumento de *The Crow: City of Angels*, la versión para PlayStation de la famosa película protagonizada por Vincent Pérez. El juego, anunciado como aventura en 3-D, parecía tener los elementos necesarios para llegar a ser un título de peso en PlayStation: una buena historia, personajes tridimensionales, el respaldo de una película... Los resultados, por desgracia, están muy lejos de promesas y expectativas. ¿Dónde está la calidad en el factor 3-D que Acclaim utiliza como reclamo de su producto? Sin duda, sus escenarios distan mucho de alcanzar el realismo de los de *Tomb Raider*, una obra maestra que establece el canon del realismo en los videojuegos. Quizás los desarrolladores deberían haberse conformado con crear una aventura en 2-D con los ingredientes clásicos —un aluvión de enemigos, armas a granel, puñados de niveles, etc.— y rebajar pretensiones.

Estamos ante una muestra más del estilo iniciado por *Time Commando* y mal copiado por *Perfect Weapon*. ¿Qué lugar le corresponde a *The Crow*? La verdad es que este juego está próximo a lo que podríamos calificar como fiasco técnico. La colocación de personajes en 3-D en decorados planos no es convincente en absoluto. Además, los cambios de perspectiva están poco logrados y no te permiten seguir la acción como es debido. Para colmo, la imposibilidad de acceder a ciertos puntos de los escenarios o la pésima iluminación conducen a una permanente ruptura de la atmósfera supuestamente inquietante.

Es innegable que *The Crow: City of Angels* tiene estructura de aventura, pero no es menos cierto que la ausencia de rompecabezas —empleados con mucho ingenio en *Tomb Raider*— lo convierten en un simple *beat ´em up* donde los decorados cambian cada dos por tres. Estos cambios continuos requieren un acceso frecuente al disco, por lo que acabas viendo el dichoso *loading* impreso en pantalla muchas más veces de las que tu paciencia pueda soportar.

Tanto la animación del protagonista como la de sus enemigos es de una pobreza desoladora, quizás en homenaje al peor aspecto del irregular *Time Commando*. En los enfrentamientos cara a cara, la falta de adecuación de las perspectivas —a veces demasiado alejadas de la acción, por ejemplo— nos impide ver con claridad qué movimientos son los apropiados para vencer a los enemigos. Cuando al fin uno consigue apreciar bien una pelea, la confusión en el intercambio de golpes es tan grande que no te sorprendas si la rodilla del enemigo atraviesa literalmente el cuerpo de tu personaje y éste sigue vivito y coleando como si tal cosa.

Por otro lado, la transición entre niveles se produce de manera imperceptible hasta el punto de que nadie diría que hay once en total.

The Crow: City of Angels es un producto pretencioso,cuyo único logro es lo intrigante de su trama. Si eres un entusiasta de la tridimensionalidad, sigue fiel a *Tomb Raider*. Por escasos que sean sus elementos de lucha es infinitamente más jugable.



Sin una muerte tan trágica, Ashe no se hubiera convertido en un personaje digno de un juego para PlayStation. ¿Justifica la calidad de *The Crow: City of Angels* el sacrificio de una vida?

Alternativas...

Tomb Raider	10/10
Alone In The Dark	8/10
Fade To Black	8/10
Time Commando	6/10

VEREDICTO

GRÁFICOS	No están mal del todo 6	ACCIÓN	Lástima de controles 3
SONIDO	Música machacona 4	PRESENTACION	Voces dignas 4
ADICTIVIDAD	Cubos de monotonía 3	ORIGINALIDAD	Concepto desfasado 3

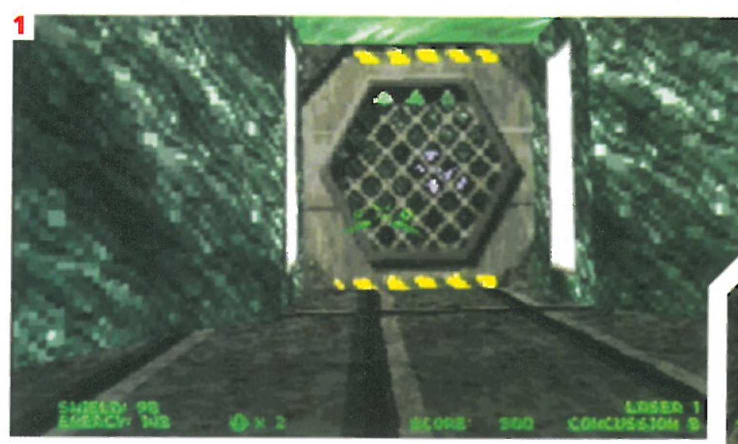
Un juego algo pretencioso que no levanta el vuelo por culpa de sus deficiencias técnicas, monotonía y falta de originalidad. Por ahora sólo hay un juego en 3-D. Su nombre: *Tomb Raider*.

4 sobre 10



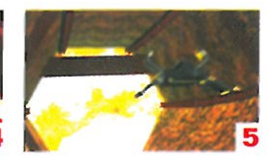
Descent 2

Aún no hace un año que llegó a nuestras consolas uno de tantos clónicos de *Doom* que prometía sumergirnos en un nuevo universo de jugabilidad en 3-D. Se llamaba *Descent* y ahora nos llega la continuación...









[1] ¿Qué es eso, un «gofre»? [2] La movilidad del juego es maravillosa. [3] Nada menos que 30 fases. Te puedes encontrar de todo. [4] Noche tras noche, *Descent 2* te esclavizará. [5] Los meandros de los túneles, llegan a marear.

Los *shoot 'em up* en perspectiva subjetiva han obtenido el beneplácito de los usuarios de PlayStation. *Doom*, *Final Doom*, *Alien Trilogy*, *Disruptor* y *Exhumed* son los ejemplos más laureados, pero junto a ellos hay un título cuyo sistema de movimientos lo desmarcó con claridad de sus congéneres: *Descent*. La diferencia radicaba en que, mientras en los anteriores sólo nos podíamos desplazar hacia delante, detrás, izquierda o derecha, en este último la movilidad era total: 360º de libertad. Todo parecía ir sobre ruedas hasta que empuñábamos el pad y nos encontrábamos con que dominar la nave era bastante complicado.

Es probable que fuera más difícil resolver el enredado laberinto en el que nos habíamos extraviado como Hansel y Gretel en el bosque mágico, que acabar con los enemigos que se nos ponían por delante. **Eso no impidió que el juego se labrara una corte de acérrimos seguidores que ahora reciben con júbilo la continuación.**

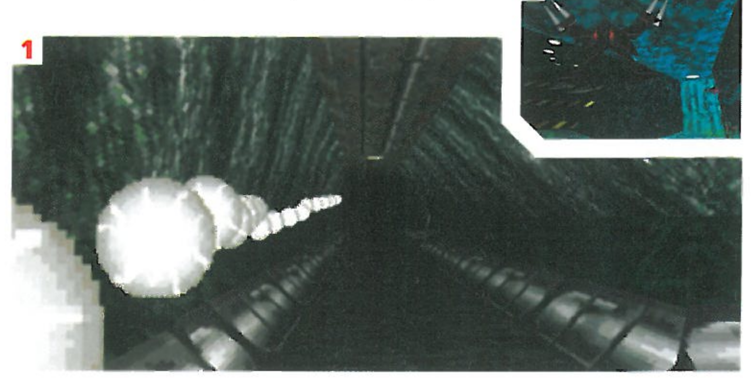


La verdad es que muchos estábamos ansiosos por ver qué habían hecho los chicos de Interplay y Parallax Software para mejorar estos aspectos. La respuesta es... NADA, o al menos muy poco. *Descent 2* es idéntico a su antecesor. El manejo de la nave no ha cambiado una pizca y a nivel técnico no aporta nada nuevo. La única novedad digna de mención es la inclusión de un robot que nos guía por todo el mapeado: el *guide bot*. La idea es buena, pero, a la hora de la verdad, va en perjuicio de la adictividad, ya que, al sacrificarse el elemento de estrategia del juego original, el juego resulta demasiado fácil en ciertas secciones. En *Descent 2* te dedicas casi en exclusiva a seguir a ese Cicerone mecánico, mientras fulminas o esquivas a los enemigos que te salen al paso. Y para eso ya teníamos *Starblade*, ¿verdad? También es cierto que se trata de uno de esos escasos juegos que cuanto más los cargas más te gustan: sus treinta fases, la inteligencia artificial de los enemigos y el atractivo de sus fases secretas lo convierten en un título que te puede esclavizar varias semanas, meses incluso si tienes un temperamento pusilánime.

Todas las noches en vela serán pocas en tu pulso contra los niveles de mayor dificultad.

Para que te hagas una idea de esa dureza, basta con decir que en *Descent 2* no sólo utilizarás todos los botones del pad, sino que además tendrás que combinar «select» con otros botones para ejecutar órdenes diversas, como cambiar de arma, dejar una señal, soltar una bomba... Para rizar el rizo, incluso hay acciones cuya puesta

El incremento de dificultad en niveles sucesivos está graduado con acierto, poniéndose de manifiesto en la inteligencia artificial de los enemigos y la velocidad de sus disparos

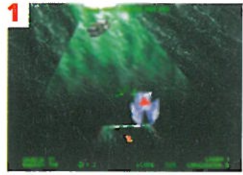
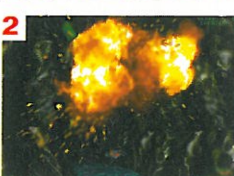


[1] Descent 2 tiene la opción de dos jugadores en modo de enlace que permite optar entre la lucha competitiva o la estrategia de colaboración. [2] Dadas las características del juego, sería de agradecer la inclusión de un segundo punto de mira en la pantalla controlada por el segundo jugador.





■ EDITOR	**Virgin**	■ FABRICANTE	**Interplay/Parallax**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ PRECIO	**8.490 pesetas**	■ GÉNERO	***Shoot 'em up***

1

2

3

4

5


[1] Bonitos efectos de luz. [2] La sensación de 3-D no siempre está tan lograda. [3] Este artefacto tiene un curioso parecido a un trilobite. [4] Buena decoración para una discoteca. [5] Algunas texturas son un poco toscas.

en práctica exige la previa asignación de un botón o combinación de botones.

En cuanto a gráficos, *Descent 2* es algo mediocre y está muy lejos de aprovechar las posibilidades del hardware de la PlayStation. No utiliza las transparencias y se ralentiza demasiadocuando varios enemigos disparan a la vez, sobre todo cuando se trata de caudillos enemigos de final de fase. En algunos casos, tienes la desagradable sensación de que el juego transcurre a cuatro o cinco *frames* por segundo, y acabas sospechando que los programadores no pusieron toda la carne en el asador para lograr una conversión de altos vuelos. Por si fuera poco, las texturas de algunos escenarios a veces son muy confusas, en detrimento de la sensación de 3-D. Este defecto se pone de manifiesto sobre todo cuando te acercas a una pared que de lejos parece lisa y descubres que tiene un hueco por el que puedes entrar, pero que te había pasado inadvertido al coincidir su textura con la de la pared. Uno de los aspectos más sobresalientes del juego es el sonido, de excelente factura (sobre todo en los disparos y al abrir y cerrar puertas). **En todo caso, suspirarás por un poco más de espectacularidad en los alaridos que prorrumpen nuestros enemigos.** Las que sí son espectaculares son las armas que conforman tu arsenal.



Hay de dos tipos: principales y secundarias. Las primeras acostumbran a consumir energía vital, de manera que conviene usarlas con moderación, mientras que las secundarias funcionan con la munición que nos encontramos a salto de mata por los niveles o que nos obsequian en recompensa por la destrucción de enemigos. El incremento de dificultad en niveles sucesivos está graduado con acierto, poniéndose de manifiesto en la inteligencia artificial de los enemigos y la velocidad de sus disparos.

6

Otro aspecto destacable es la intro, muy trabajada, así como las secuencias entre fases (¿demasiado parecidas, quizás?). No obstante, se advierte una falta de elaboración en la historia, sobre todo a la hora de hacerla inteligible, ya que la intro, además de escueta, está en inglés sin subtítulos.

Descent 2 no es un juego falto de algunos méritos, e incluso puede llegar a entusiasmar si uno es perseverante, pero deambular por sus minas no puede compararse con la exploración de los escenarios de *Doom* o *Alien Trilogy*. Por eso, te recomendamos que antes que comprar esta continuación, ensayes con aquéllos primero. Si confirmas que este tipo de juegos son lo tuyo y quieres algo nuevo, cómpralo. Éste es un título concebido para virtuosos de la paciencia o para expertos en la primera versión a los que les traiga sin cuidado jugar a más de lo mismo. Para terminar, desde aquí un tirón de orejas a los desarrolladores por haberse limitado a sobreexplotar una vieja idea en lugar de buscar savia fresca para la PlayStation. ¿Acaso no hay suficientes segundas y terceras partes?


1

2

3

[1] Hay miles de recovecos por explorar. [2] No te dejes amedrentar. Siempre hay una llave de entrada oculta. [3] En cualquier ocasión te será útil un informe sobre aquello a lo que te enfrentas.

Alternativas...

Doom	9/10
Alien Trilogy	8/10
Disruptor	8/10
Final Doom	8/10

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	**No han mejorado 7**	■ ACCIÓN	**Considerable 7**
■ SONIDO	**Muy apropiado 8**	■ PRESENTACIÓN	**Buena 5**
■ ADICTIVIDAD	**Creciente 8**	■ ORIGINALIDAD	**¿Perdón? 1**

Un juego recomendado a los que tengan paciencia suficiente para llegar hasta los niveles más estimulantes y que tengan a mano una bolsa de avión mientras exploran sus laberínticas curvas.

7 sobre 10

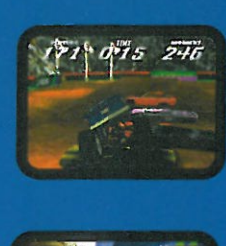
Concurso

Juega con nosotros y serás un monster de los nuestros. Por donde pasa *PlayStation Magazine* no vuelve a crecer la hierba.





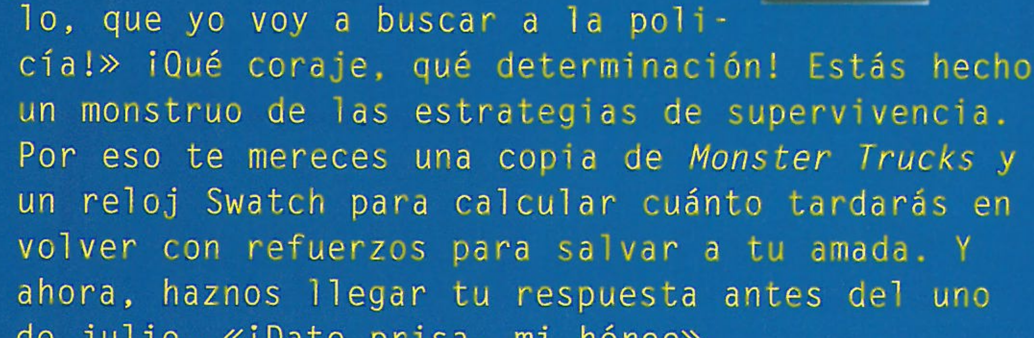








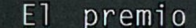
Imagínate el cuadro. Paseas con tu amorcito bajo un cielo estrellado, después de una cena romántica. A pesar de que es noche cerrada, todo pinta de color de rosa. Pero uno nunca sabe los peligros que acechan en la oscuridad. De pronto, surge de entre las sombras un rufián al que reconoces por el brillo del diente de oro que luce en el cartel de «se busca». ¡Piensa rápido, hay que tomar una decisión! Al fin gritas:«¡Tú entretenlo, que yo voy a buscar a la policía!» ¡Qué coraje, qué determinación! Estás hecho un monstruo de las estrategias de supervivencia. Por eso te mereces una copia de *Monster Trucks* y un reloj Swatch para calcular cuánto tardarás en volver con refuerzos para salvar a tu amada. Y ahora, haznos llegar tu respuesta antes del uno de julio. «¡Date prisa, mi héroe».





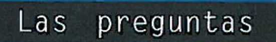






El premio

Una copia de *Monster Trucks* y un reloj Swatch para cada uno de los cinco ganadores.



Las preguntas

A ¿Cuántos y qué tipos de pruebas puedes elegir en *Monster Trucks*?

B ¿Qué indica el contador de la esquina de la pantalla?







Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de Ediciones Zinco en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

Las respuestas

Envía las respuestas a:
CONCURSO *MONSTERS TRUCKS*
PlayStation Magazine Aragón 182, 9.ª A. 08011 Barcelona

Y LOS AFORTUNADOS SON...

Si esta vez no apareces en la lista de ganadores, quizás lo hagas en la de nuestro próximo número. Con *PlayStation Magazine* siempre ganas.









Concurso NAMCO MUSEUM

Ganadores de una copia de *NAMCO MUSEUM*

Añón Suárez, María Dolores	(La Coruña)
Bezard Contreras, Teresa	(Sevilla)
Marcos García, Carlos	(Madrid)
Ramírez Rodriguez, Joaquín	(Sevilla)
Sans, Narcís	(Lleida)

Respuesta correcta

Genero clásicos de recreativas





SUSCRIPCIÓN ABRIL 1997

Pablo Vallejo Cayuela	(Madrid)
Manuel Angulo Ruiz	(Bilbao)
Santiago Gaite Cuesta	(Palencia)
Francesc Prat Serra	(Barcelona)
Patricio Hernández Baño	(Murcia)
Gloria Fuertes Martí	(Barcelona)
Jesús Alomnacid Becover	(Granada)
José Luis Zaragoza Molero	(Murcia)
Jordi Fernández Chamorro	(Barcelona)
Miguel A. Camarena Noguera	(Alicante)

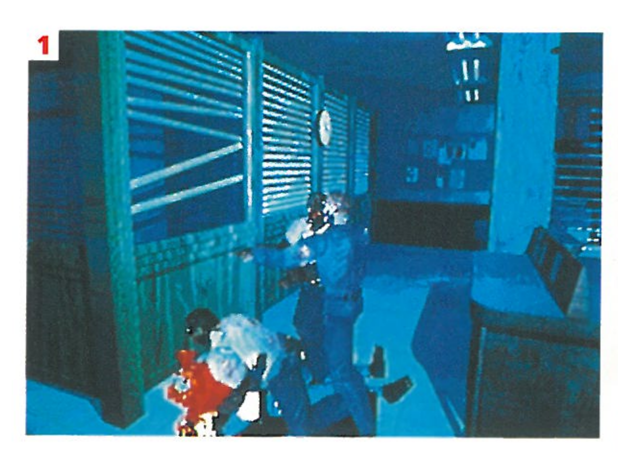


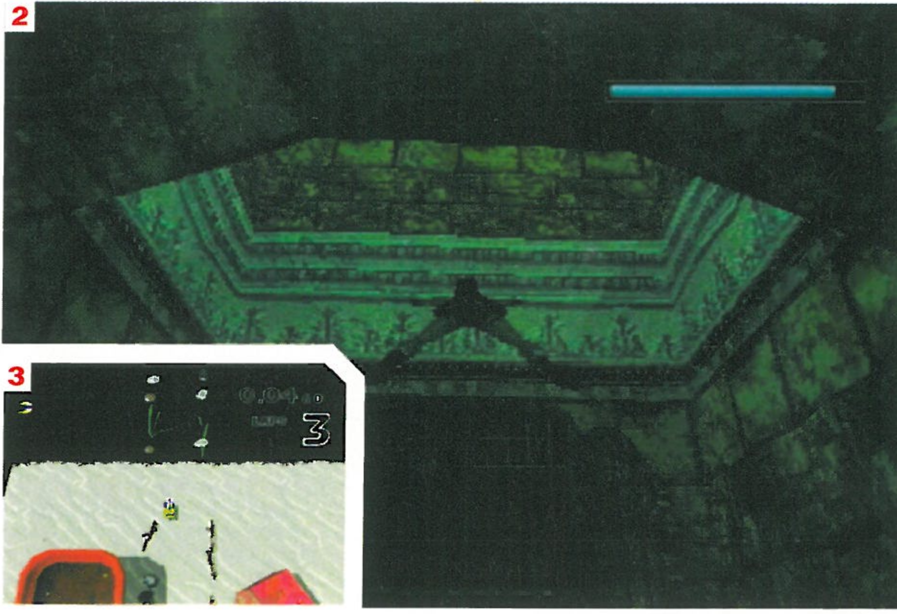




UNIDOS POR LA PLAYSTATION

PSM **os quiere presentar a la gente que se reúne al calor de la PlayStation, que se lo pasa bomba comentando las jugadas, confiándose trucos y, en definitiva, disfrutando de su consola preferida. Clubs de usuarios de PlayStation, grupos de amigos que juegan cada fin de semana, aficionados al *manga* y a los videojuegos... Ya se sabe: «Dios los cría y ellos se juntan».**







La frente de Álex comienza a perlarse con las primeras gotas de sudor. Parrita, su oponente en *Street Figther Alpha 2*, le aventaja por dos asaltos a cero. Su personaje, Ken, no puede con el rival, Ryu, que en unos segundos le ha propinado un *adooken* y un *sorriuken*, y lo ha arrinconado contra las cuerdas. Ken está casi sin energía. ¡Ahora o nunca!, sólo un contraataque certero lo sacará del apuro. Demasiado tarde: un *sinku* de Parrita ya lo ha dejado fuera de combate.

Esta escena no es producto de nuestra imaginación, sino una pequeña sinopsis de lo que sucede cada mes en Terrassa (Barcelona), en los torneos organizados por el club de PlayStation Otakus de Terrassa. Entre sus múltiples actividades, estos incondicionales de la consola gris celebran torneos con premios tales como títulos de actualidad, bolsas oficiales PlayStation, camisetas, etc. En *PSM* sabemos que los usuarios de la PSX se lo pasan de miedo juntos, elaborando sus propios ránkings de juegos y comentando cualquier incidencia acaecida en el mundillo. En Terrassa, con dos consolas, cuatro pads, dos monitores y unas ganas enormes de participar en los campeonatos, han formado un club de PSX modelo. Pero ¿acaso no hay más clubs en España?

A la caza del club.



De momento, todavía no son muchos los usuarios de la PSX que estén inscritos a una asociación con estatutos reconocidos oficialmente, programas de actividades semestrales, etc. En general, las personas que gustan de compartir sus ideas para superar los niveles más complicados de los juegos se reúnen en casa de los amiguetes y allí montan su base de operaciones. «Hemos establecido un régimen rotatorio de reuniones. No siempre vamos a jugar a la misma casa», afirma José Julián Suárez, de Valdemoro (Madrid). Este entusiasta de la consola gris de 19 años forma, junto a cuatro de sus amigos, lo que se podría llamar un «club» de PSX, aunque no estén registrados como asociación ni nada por el estilo. Sus objetivos son claros: «Jugar y divertirnos». El propio José Julián nos ha confesado que su madre es una gran aficionada a la consola: «Pone muchas ganas, pero la eliminan enseguida en *Extreme Games*. Cuando compramos la consola lo primero que dijo fue «¡fantástico!», mientras mi padre preguntaba si era un vídeo y si servirían los discos láser».

Para poder probar títulos diferentes cada semana, muchos de los miembros de estos grupos recurren a su alquiler en videoclubs. «Llevarse un juego a casa cuesta alrededor de 400 pesetas por fin de semana y unas 300 por día», dice Raúl Jiménez, de Madrid. Con otros cinco amigos que no llegan a los veinte años, se reúne todos los viernes en casa de uno para echar mano de *Tekken 2* o *Formula 1*.

El caso de Salvador Villegas, de Roquetas de Mar (Almería), es harina de otro costal. El número de integrantes de su *Club PSX* oscila entre los 15 y 20 miembros. Se reúnen en casa de Salvador para darle al tema de las patadas o al gatillazo fácil. «La familia lo lleva bien», dice el cabeza visible del club almeriense, y añade: «Aceptamos sin objeciones en el club a cualquiera que tenga la PSX». El sistema para disponer de juegos «frescos» cada fin de semana difiere del utilizado por el club madrileño: en Roquetas de Mar no existe la posibilidad de alquilar videojuegos de PSX y por este motivo «cada uno trae un juego».

Otakus de Terrassa: los pioneros

El club de PSX y *manga* Otakus de Terrassa, se podría calificar como un pionero a nivel estatal, ya que está en la brecha desde julio de 1996. Estos entusiastas de la consola gris se reúnen en el centro cívico President Macià de su ciudad. A cambio de una cuota anual de 1.500 pesetas al año participan en actividades como torneos de juegos, comparten cómics *manga* o ven películas *anime* (cine de animación japonés). Para José Juárez, promotor y gestor del club, «la cultura *manga* lo incluye

[1] Josué Juárez , Otakus, Terrassa (Barcelona): «El suspense es muy intenso. Creo que es uno de los mejores juegos de la historia». [2] Oriol, Sentmenat (Barcelona): «Es el juego del año». [3] Josué Juárez, Otakus de Terrassa (Barcelona): «Tiene una jugabilidad muy alta y crea mucha adicción».





[1] José Julián Suárez, Valdemoro (Madrid): «Es demasiado simple. Aburre un poco». [2] Oriol, Sentmenat (Barcelona): «No es el juego del año, pero la presentación está muy bien».

Alto voltaje



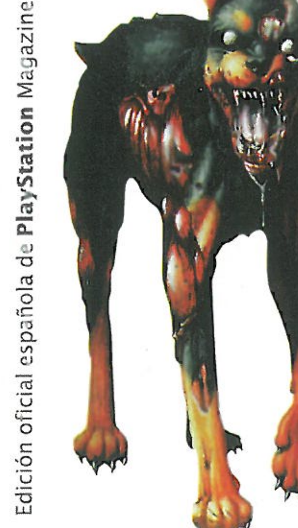




[1] Salvador Villegas, Roquetas de Mar (Almería): «Un juego excelente». [2] Raúl Jiménez, Madrid: «Sin duda el mejor juego de la historia». [3] José Julián Suárez, Valdemoro (Madrid): «Hay que saber manejarlo. Es para estrategas».

IN
Otakus Terrassa
Tekken 2
Tomb Raider
Resident Evil
MM V3
Valdemoro
Broken Sword
Warhammer
Chronicles of the Sword
Extremes Games
Tomb Raider
Madrid
Tekken2
Wipeout 2097
Formula 1
Roquetas de Mar
Tekken 2
Soul Blade
Mortal Kombat Trilogy
Fast to Move
Sentmenat
Destruction Derby
Tekken 2

OUT
Otakus Terrassa
Iron & Blood
Samurai S. III
Space Hulk
Tobal 1
Valdemoro
Dragon Ball Z
Casper
Contra
Madrid
Fade to Black
Roquetas de Mar
Discworld
Thunderhawk
Sentmenat
Toshinden 2
Die Hard



todo. Se empieza con Gokuh y se acaba jugando con la PSX».

Aunque Otakus planifica sus actividades con seis meses de antelación, su trayectoria como asociación no es un camino de rosas. «Sony debería apoyarnos un poco más, necesitaríamos otro par de pantallas para cuando organizamos un torneo. Nos faltan medios y respaldo institucional», explica José Juárez.

Otro de los miembros, Robert Noguera, se aventura a comparar la PSX con otras consolas rivales en la guerra por la supremacía. «La PlayStation ofrece lucha, aventura gráfica, disparos, estrategia, etc. Tiene casi 600 juegos en el mercado. Un cartucho no se puede comparar con un CD. La Nintendo 64 no merece la pena. ¿Dónde está la diferencia con los 32 bits de la PSX? Aunque tenga juegos exclusivos, esos mismos juegos en PSX tienen mejor calidad.»

El tema objeto de toda clase de rumores en los últimos tiempos, la aparición eventual de la PlayStation 2, también tiene cabida entre las inquietudes de los otakus: «Tendré que probarla primero —afirma José Juárez—, aunque prefiero que se aumente la capacidad de la consola a 64 bits antes que tener que comprarme otra máquina».

La posibilidad real de programar tus propios juegos para PlayStation, vislumbrada con la aparición de la Yarozee, también suscita pasiones en Terrassa. Juan Diego lo tiene claro: «Me gustaría tenerla, porque me hace más ilusión jugar con mis propias creaciones. Es la vía más fácil para convertirse en programador en un futuro no muy lejano».

Chequeo a la PlayStation

Los clubs de PSX son hervideros de ideas para mejorar las consolas. Para Salvador Villegas, miembro del Club PSX de Roquetas de Mar, «la velocidad de polígonos, la resolución y el sonido son lo mejorcito de la PSX. Lo peor es tener un puerto de vídeo sin que Sony saque un cartucho para utilizarlo». José Julián Suárez , de Valdemoro, comenta que «el precio, los gráficos en 3-D y las aventuras gráficas son lo más destacable. Lo peor, tal vez, sea el sonido».

Los otakus de Terrassa, como Víctor Ros, subrayan que «el pad es lento, los márgenes de la pantalla en negro no están bien y las novedades todavía tardan demasiado en llegar a nuestro país».

Cuestión de gustos

A la hora del darle al *power on* y viajar a las dimensiones inexploradas que proponen los juegos, no todos tienen las mismas preferencias. Los del club andaluz *PSX* son unos fanáticos de la patada salvaje de *Tekken 2*, en Valdemoro se chiflan por las aventuras gráficas como *Broken Sword*, mientras que a los amigos de Raúl Jiménez, de Madrid, les gusta combinar la conducción temeraria del *Formula 1* con *Tekken 2*. Los otakus de Terrassa se inclinan por las artes marciales, sin despreciar las aventuras gráficas como *Tomb Raider*.

A 200 pesetas el truco

Dentro del mosaico de gente que se reúne para darle fuerte al pad hay, también, personas que trafican con trucos para juegos. Es el caso de un club de Sentmenat (Barcelona), que funciona de una manera diferente a los que hemos visto y que no está registrado como asociación (aunque lo tendría difícil, por su afán de lucro). Oriol, el cabecilla del grupo, nos lo explica: «Si alguien quiere apuntarse al club, envía una lista de juegos y nosotros le enviamos trucos y el carnet de socio por 200 pesetas. Al margen de estas actividades de legalidad dudosa, a los miembros del club les queda tiempo para reunirse de jueves a domingo todas las semanas y jugar a *Tekken 2*, *Broken Sword* y *Destruction Derby 2*.

En fin, que hay clubs para todos los gustos. Es esa variedad la que demuestra la riqueza de posibilidades de una consola que se crece a la par que la imaginación de sus usuarios. Cada día está más claro que, lejos de aislar a los jugadores, el software de entretenimiento crea vínculos de amistad y colaboración entre los que los disfrutan. Eso es la cultura PlayStation.

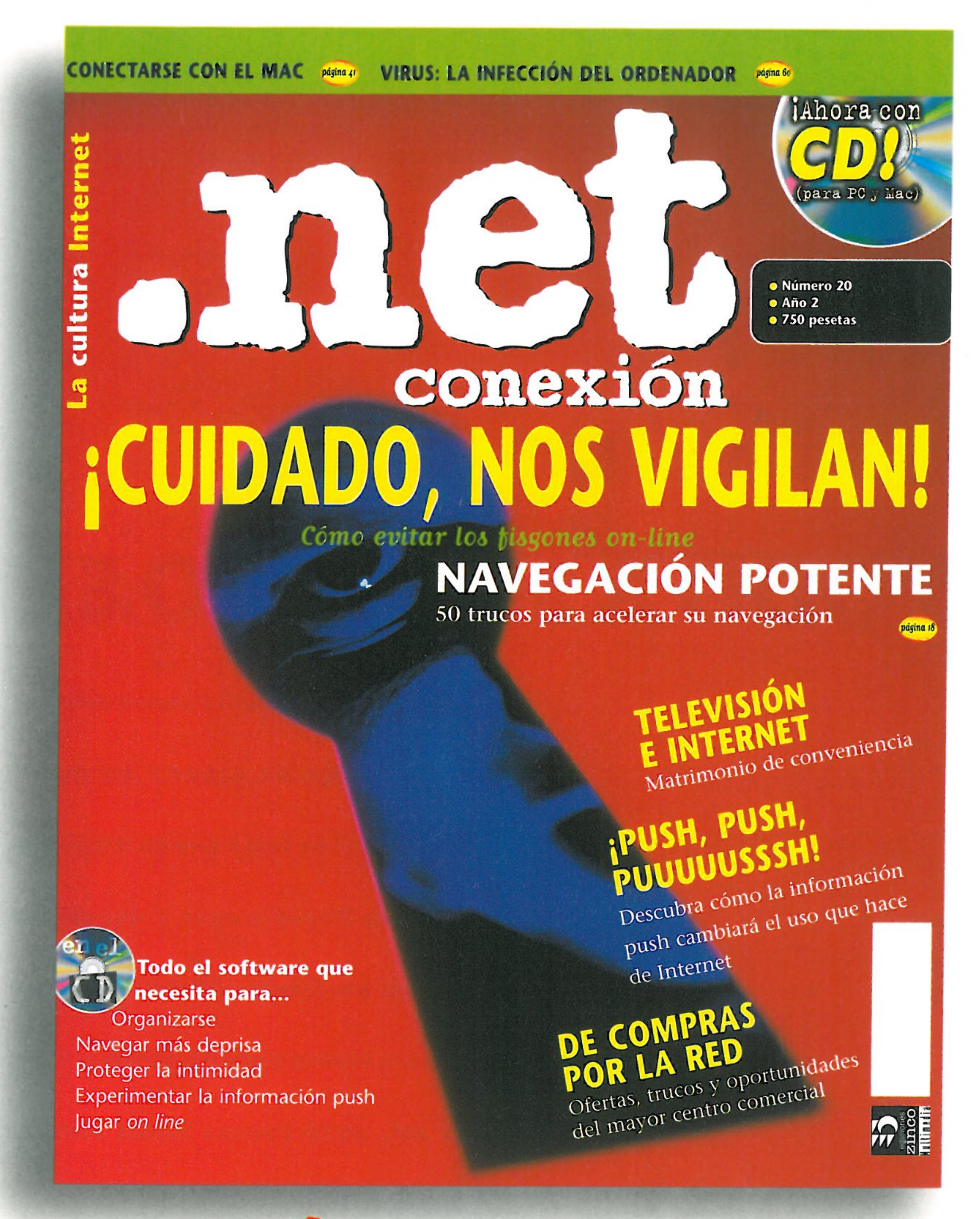
Mario Reyes

¿Cuánto cuesta montar un club?



Si se te está pasando por la cabeza montar un club de PlayStation con todos los papeles en regla, lo primero que debes saber es que el camino es largo y tortuoso. Para empezar, reúne a un grupo de colegas aficionados a la PSX (eso es coser y cantar) y redactad un acta fundacional con toda solemnidad, exponiendo los propósitos del club, o sea, que queréis montar una sagrada hermandad de la patada salvaje y del disparo fácil. Después necesitaréis un local digno, puesto que vuestras domicilios probablemente no dispondrán de aforo suficiente para celebrar los torneos de, por ejemplo, el futuro *Tekken 3*. También deberéis redactar unos estatutos en los que tendréis que designar presidente (cuidado con las luchas internas por el poder) un secretario, un tesorero y varios vocales. Y entonces llega la hora de la verdad: presentar esta documentación al organismo correspondiente de vuestra administración autonómica. Después de este trámite deberéis pasaros por vuestro ayuntamiento para reconoceros como entidad cultural. ¡Ah, la burocracia! Pero aquí no acaba todo: el fisco te espera al final del largo camino hacia la oficialización de tu club de PSX: pasad por la administración de Hacienda más cercana y acreditaos como entidad cultural sin ánimo de lucro, lo cual os obligará a hacer la declaración de la renta cada año sin, por supuesto, declarar beneficio económico alguno resultado de vuestras actividades. Una vez cumplidos todos estos trámites tendréis que esperar un año más o menos para que las entidades autonómicas y municipales os reconozcan, por fin, como club de usuarios de PlayStation legalizado a todos los efectos. ¡Ah, por cierto!, necesitaréis, por lo menos, una persona mayor de 18 años para que sea la cabeza visible del club ante las administraciones. Casi nada, ¿eh?

NÚMERO 20 A LA VENTA



.net conexión La cultura internet

Y además...

Elegir un proveedor de acceso, todo sobre los 34 MB, "demonios" que hacen posible Internet y primeros pasos en JavaScript

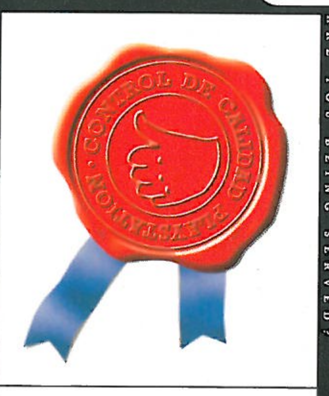
PlayStation

¿TODO A SU GUSTO SEÑOR

Todos conocemos la sensación. Le das a un tipo de aspecto zarrapastroso 8.000 pesetas por un videojuego, te lo llevas a casa y descubres que es un fiasco. ¿Pasa lo mismo con los títulos para PlayStation? Y si es así, ¿qué piensa hacer Sony al respecto?

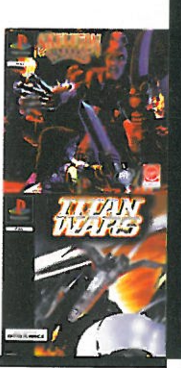
CONTROL DE CALIDAD • PLAYSTATION •

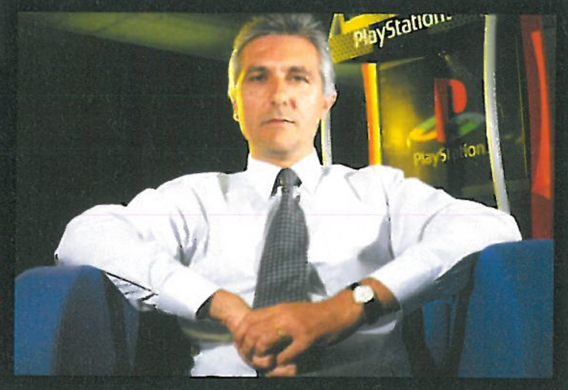
ES?



ARE YOU BEING SERVED?

SONY HABLA SOBRE CONTROL DE CALIDAD

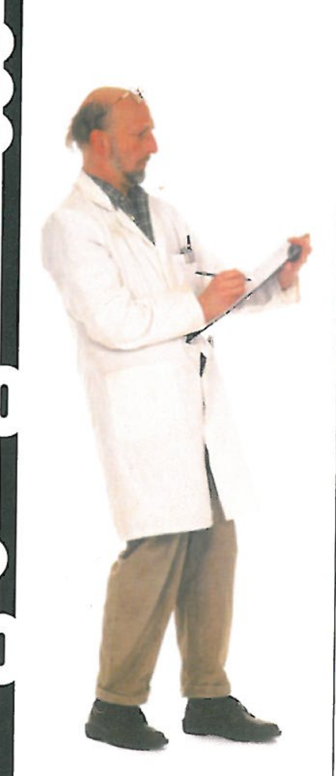




Los juegos para PlayStation son absolutamente fantásticos. Hay una larga lista de títulos para la consola gris que hasta el videojugador más quisquilloso y desconfiado estaría orgulloso de tener en su colección. *Tomb Raider, Wipeout 2097, Tekken 2* y compañía componen una lista ya conocida, pero no por ello menos impresionante. Todo poseedor de una consola PlayStation puede enorgullecerse de tener la mejor máquina del mercado.

Pero ¿y el resto de los juegos? ¿Qué pasa con los que son analizados una vez y si te he visto no me acuerdo? Hablamos de ejemplares como *The Incredible Hulk, Onside Soccer* o *Iron Man*. De la lista kilométrica de juegos disponibles para la PlayStation (más o menos 600), ¿cuántos hay que sean de verdad tan maravillosos? ¿Y por qué hay otros que son tan malos?

Cuando Sony lanzó nuestra plataforma predilecta, se habló mucho de su control de calidad. Se dijo que la multinacional sería muy cuidadosa y exigente con los juegos a los que concedía una licencia y que iba a intervenir de forma directa en la fabricación de cualquier título para la PlayStation. Con esta decisión querían asegurarse de que no entraría software de baja calidad en su máquina. Así las cosas, cualquier fabricante que quisiera crear software para la PlayStation, podía estar seguro de tener todos los recursos a su alcance para lograr que su producción fuera fabulosa. Y más le valía que el título que creara fuera bueno, pues de lo contrario Sony nunca permitiría su edición. Sin embargo, aunque es incontestable que Sony hablaba en serio cuando prometió el citado control de calidad, el paso del tiempo ha sacado a flote nuestros errores de apreciación sobre los planes de Sony. La compañía tiene mucha razón al apuntar que todos los juegos que produce están muy cerca de la perfección técnica, pero lo que no es menos cierto es que la calidad de la jugabilidad depende en gran parte del editor.



«Lo más importante para nosotros es que el consumidor no se sienta defraudado cuando compre un artículo de software que cuesta entre 3.990 y 9.000 pesetas»

Si echas un vistazo a la tabla de la página siguiente, observarás que algunos juegos no alcanzan la nota media. Hemos revisado todos los títulos analizados desde que esta revista viera la luz. Hasta el momento hemos examinado 206 juegos (aunque no hemos publicado ni la mitad de los análisis). De todos ellos, nada menos que 118 obtuvieron un 7/10 o más, puntuación que los hace dignos de compra. Buenas noticias, ¿verdad? Sigamos con las estadísticas: tenemos 58 títulos que consiguieron un 5 o menos en nuestros análisis (la mayoría nunca publicados). Por otra parte, hay seis juegos más que, por una u otra razón, no hemos llegado a examinar (todos ellos son mediocres o peor que eso). De todo lo expuesto se deduce que si entras en una tienda y sales con un juego PlayStation escogido al azar, existe una posibilidad entre tres de que no sea muy bueno (también es verdad que Sony no puede llevar a cabo una política de control de calidad orientada en exclusiva a la jugabilidad).

Hemos querido hablar con el hombre que puede tener las respuestas a nuestros interrogantes —Juan Montes, director general de desarrollo de software de Sony Computing Entertainment Europe (SCEE)— para que nos haga un poco más sabios.

***PSM* ¿Cómo funciona el control de calidad en SCEE?**

JM Éste es un asunto que nos hemos tomado muy en serio desde los inicios. Contamos con un excelente equipo de personas que trabajan en ese campo, bajo la batuta de Tony Bourne, cuya experiencia en servicios de atención al cliente lo capacita para comprender las necesidades del consumidor. Lo más importante para nosotros es que nadie se sienta defraudado cuando compra un artículo de software que cuesta entre 3.990 y 9.000 pesetas En Sony, cualquier programa debe someterse a varias pruebas exhaustivas para verificar que cumple ciertas condiciones. Por ejemplo, nos aseguramos de que tenga una autonomía de funcionamiento de al menos ocho horas. Si pones un título en un escaparate para que atraiga clientes, es importante que no acabe bloqueándose. Es algo esencial, quizás más para el editor que para el consumidor, pero al mismo tiempo es una forma de comprobar la solidez del programa. También probamos el software con todo tipo de periféricos para cerciorarnos de que funciona debidamente, incluso conectándolos y desconectándolos mientras el software está en marcha. Por ejemplo, extraemos las tarjetas de memoria mientras estamos guardando para tener la certeza de que el programa se comporta de forma correcta y, por ejemplo, no formatea toda la tarjeta. Te sorprendería saber cuántos títulos fallan en este tipo de co-

Juegos analizados por nuestros colaboradores: 206 juegos



PUNTOS	NÚMERO	PORCENTAJE
1	0	0
2	4	2%
3	6	3%
4	15	7%
5	33	16%
6	30	14%
7	51	25%
8	47	23%
9	18	9%
10	2	1%

sas. También probamos todo tipo de controladores.

Después pedimos como mínimo a tres personas que jueguen con el título desde el principio hasta el final, para asegurarnos de que se puede acabar. El tiempo mínimo que dedicamos a un juego es de 100 horas. Finalmente, elaboramos un informe detallado donde se especifican todos los problemas que más tarde entregamos a los fabricantes. Intentamos trabajar codo a codo con los programadores para tener la certeza de que el juego funciona a la perfección.

PSM **¿Este proceso se lleva a cabo sólo con los juegos desarrollados en Europa?**

JM No, hacemos esto con todos los juegos que se van a editar en Europa, con independencia de si han sido probados o no por otra división de la compañía, como Sony América o Sony Japón. No se hacen excepciones: aunque un título lleve mucho tiempo en el mercado japonés, antes de comercializarlo aquí lo sometemos a las pruebas pertinentes.

PSM **¿Prestan especial atención a la calidad de la jugabilidad o consideran que eso es algo en lo que no deben intervenir?**

JM Evaluamos la jugabilidad hasta un determinado nivel, como proceso autónomo del resto del control de calidad. Examinamos los gráficos y la jugabilidad, y después compartimos nuestras opiniones con los editores. Les indicamos aquellos juegos que creemos cuentan con un gran potencial y los que podrían ser mejorados. Pero pensamos que es una cuestión cuya responsabilidad última corresponde al editor.

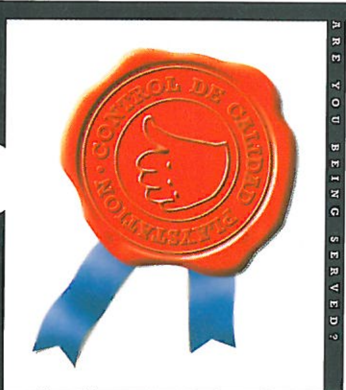
PSM **Entonces, ¿quiere decir que nunca han negado la licencia a un juego por no ser lo bastante bueno?**

JM Bueno, sí que lo hemos hecho. Nos han llegado varios títulos que nos parecían muy flojos, pero en vez de decir a los editores «no es bueno, vayan a otra compañía», les señalamos juegos parecidos en el mercado que han tenido resultados pésimos en términos de ventas. Bastantes editores han preferido retirar un juego antes que arriesgarse a verlo rechazado. En los últimos seis meses, se han cancelado varios proyectos. Como resultado de nuestras conversaciones con los fabricantes, en 1997 vamos a tener menos juegos de los que en un principio habíamos planeado, pero serán de mayor calidad.

PSM **Así pues, aunque se hayan colado algunos juegos malos, el control de calidad es más riguroso.**

JM La calidad sólo puede ir a mejor, sobre todo porque los fabricantes están empezando a crear software de segunda y tercera generación. Además, ahora tienen más instinto a la hora de detectar tendencias. Y tengo que decir un par de cosas a nuestro favor: cuando una revista le da a un juego 6/10, a menudo comprobamos que, aun así, hay un grupo de consumidores a los que le gusta. Puede ocurrir que no ofrezca una gran interactividad, pero que visualmente sea maravilloso. También es interesante comparar un juego que aparece en versión PC con la conversión para PlayStation. En estos casos es muy frecuente que descubramos algún error de programación en la versión PC y que pidamos que lo eliminen antes de que el juego se edite para PlayStation.





ARE YOU BEING SERVED?

LOS 10 PEORES JUEGOS PARA PLAYSTATION

1 - Killing Zone
2 - Galaxy Fight
3 - Whizz
4 - Prime Goal
5 - Revolution X
6 - Skeleton Warriors
7 - Titan Wars
8 - D
9 - Cyberspeed
10 - Tilt



AL OTRO LADO DE LA BARRERA



Stuart Campbell es uno de los críticos de juegos más prolíficos de cuantos trabajan en la industria del videojuego. También conoce el otro lado del mundo del software de entretenimiento, pues ha trabajado para Sensible Software como jefe de desarrollo de *Cannon Fodder 2* para PC y Amiga. Le hemos preguntado qué piensa del control de calidad de Sony.

«El problema de Sony es que, por lo general, la jugabilidad de un título sólo se implementa en las dos últimas semanas del proceso de desarrollo. Cuando trabajé para la revista *Amiga Power*, Sensible Software nos enseñó una copia de *Sensible Soccer* dos o tres semanas antes de estar terminado. Ahora este título está considerado uno de los más jugables de todos los tiempos, pero en aquel momento yo no estaba tan seguro de que la cosa fuera a funcionar, porque entonces su jugabilidad no era buena.

»El noventa por ciento del tiempo que precisa el desarrollo de un juego se dedica a conseguir que funcione. Redactas un larguísimo informe con las especificaciones y explicas cómo crees que operará el programa exactamente; luego te pones a crear el mecanismo básico, mientras los artistas están enfrascados en los gráficos. Y sólo cuando el proceso de desarrollo está en sus últimas fases, das esos últimos retoques de los que depende que el producto final sea bueno.

»Dado que la mayoría de los juegos que se producen para PlayStation provienen de un número muy restringido de géneros, no tiene mucha justificación que no todos sean de calidad. Como se trata de rutinas mil veces repetidas, se debería emplear muy poco tiempo en sentar los cimientos de un nuevo título.

»La otra presión a la que está sometido el fabricante es el editor, porque si el primero es el que da vida al juego, el segundo es quien se encarga de su distribución. En general, a los editores les interesa mucho más saber cuánto tiempo queda para que un nuevo juego esté terminado que su calidad. En el contrato del fabricante se incluyen cláusulas penales en el caso de retrasos en el desarrollo de un programa, algo comprensible si tenemos en cuenta que los editores tienen campañas promocionales contratadas para fechas concretas.

«El coste de incumplir un plazo es astronómico. En el contrato del fabricante se incluyen cláusulas penales en el caso de retrasos...»



LO QUE OPINA UN FABRICANTE



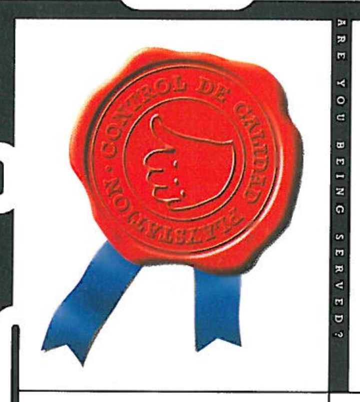
Una de las dificultades que entraña hablar sobre el control de calidad en Sony PlayStation es que la gente es muy reacia a hablar, por miedo a disgustar a Sony. Un fabricante de juegos conversó con nosotros brevemente, pero insistió en que no reveláramos su nombre. Le preguntamos qué ocurre cuando se diseña un juego para Sony...

«Bueno, cuando firmas una licencia con Sony, hay una lista interminable de condiciones que debes cumplir. Cuando has terminado un juego, lo envías y ellos lo examinan a base de bien. Si algo no les gusta, te lo hacen saber.

»No obstante, no sé de ningún juego que haya sido rechazado. Verás, si Sony no aprobara un juego, a la larga tendría problemas con sus licenciatarios. Ningún fabricante aceptaría que le rechazaran un juego muchas veces sin acabar arrojando la toalla y optando por trabajar para otra plataforma. Después de todo, en la producción de un juego para PC no hay control de calidad.

»Creo que lo más positivo para Sony sería que se implicara mucho antes en el proceso de desarrollo. Así podría descartar un juego antes de que su programación esté en un estadio muy avanzado y cueste mucho dinero a los fabricantes volverse atrás en su compromiso. La verdad es que no es necesario conceder licencias a tantos juegos. Lo que quiero decir es que basta con mirar la cantidad de juegos de carreras y de *beat 'em up* que hay en el mercado para darse cuenta de que no hace falta sacar muchos más títulos de esos géneros en particular.»

«Lo más positivo para Sony sería que se implicara mucho antes en el proceso de desarrollo. Así podrían descartar un juego antes de que se haya avanzado demasiado en su programación...»



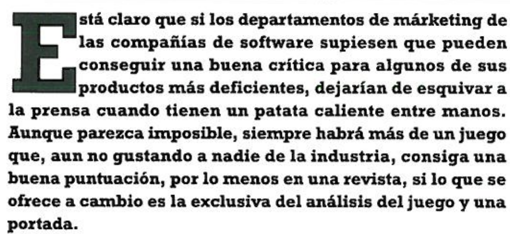
ARE YOU BEING SERVED?







UN PERIODISTA AFILA SU HACHA



Está claro que si los departamentos de márketing de las compañías de software supiesen que pueden conseguir una buena crítica para algunos de sus productos más deficientes, dejarían de esquivar a la prensa cuando tienen un patata caliente entre manos. Aunque parezca imposible, siempre habrá más de un juego que, aun no gustando a nadie de la industria, consiga una buena puntuación, por lo menos en una revista, si lo que se ofrece a cambio es la exclusiva del análisis del juego y una portada.

Conseguir que los redactores de algunas revistas de videojuegos pusieran nombre y apellidos a sus comentarios resultó imposible por razones obvias. Sin embargo, se mostraron muy dispuestos —sobre todo los directores— a discutir de manera anónima sobre algunas prácticas preocupantes. Muchos hablaron del chantaje emocional que se emplea para intentar conseguir buenas críticas. En una industria a menudo incestuosa como es la de los videojuegos, existe una relación de trabajo bastante estrecha entre el personal de márketing de software y los escritores, y, a menos que ambas partes expresen sus puntos de vista con profesionalidad, puede resultar difícil «darle a un juego una buena patada» si sabes que eso va a afectar al trabajo de un amigo. Y si das una mala crítica a un juego, es posible que la próxima vez que esa empresa tenga un título fabuloso que analizar, no seas tú el primero en recibirlo. Si a esto le añadimos los viajes y privilegios que se pueden ofrecer por la vía de las relaciones públicas, tendremos el anzuelo infalible que puede socavar toda objetividad a la hora de analizar un producto.

En el caso de revistas de gran tirada como *PSM* y *PC Format*, el equilibrio del poder cambia ligeramente. Los responsables de márketing saben que a través de estas revistas puede llegar a un mayor número de lectores que con otras y quizás por eso las relaciones con el *staff* de estas revistas no están apenas viciadas. En ocasiones, una revista pequeña hará lo que sea por conseguir una exclusiva, mientras que las de gran circulación se sienten más libres para hacer sus análisis con rigor. Pero los expertos en márketing también saben que si un juego es malo, nadie va a lanzar cócteles Molotov a las oficinas de la compañía editora, por eso de vez en cuando dejan que alguno de estos títulos salga a la venta, con la esperanza de que la revista en cuestión no le dirá a sus decenas de miles de lectores que no vale la pena comprarlo. Y con la cantidad de dinero que se llega a invertir en algunos productos, ¿quién les va a reprochar nada?

Si una revista claudica y concede a un juego una puntuación mejor de la que se merece, al final es la propia revista la que sale perjudicada.

En muchos aspectos es una táctica más aceptable que intentar coaccionar a una revista para que mienta sobre un juego.

Sean cuales sean las artimañas que emplee una compañía para mejorar la puntuación de sus títulos, si una revista claudica y concede a un juego una puntuación mejor de la que se merece, al final es la propia revista la que sufrirá las consecuencias. Los lectores pierden la confianza en una publicación que les miente sobre los juegos que analiza, y acaban por reconducir su fidelidad hacia otra revista. En el mundo de los videojuegos, no hay duda de que la honestidad es la mejor política.

Conclusiones

Aunque el control de calidad de Sony está lejos de la perfección, es difícil imaginar cómo podría mejorarlo. Una vez que se ha fabricado un juego, a la multinacional le resulta muy embarazoso ponerle su veto. Además, como apunta Stuart Campbell, lo habitual es que en las últimas semanas se intente llevar la jugabilidad de un título al nivel esperado. Y si no se consigue, ya es demasiado tarde para detener su publicación.

Algunos argumentarán que los juegos de Sony deberían desarrollarse como los de Nintendo, compañía que se implica mucho desde el inicio de un proyecto. No obstante, esta estrategia plantea dos inconvenientes: uno es que no se pueden producir videojuegos en cantidad suficiente, y el otro es que ese método no funciona tan bien como pudiera parecer. La revista británica *N64* acaba de sacar su primer número y, aunque el nivel medio de los juegos es alto —como en la PlayStation—, sigue habiendo unos cuantos que no consiguieron la nota mínima: *NBA Hang Time* obtuvo un 52 % y *Cruisin' USA* y *MK Trilogy* recibieron un misérrimo 34 %. En definitiva, que Nintendo dé su aprobación a un juego para la SuperNintendo sólo indica que éste funciona.

La lección que parece extraerse es que, aunque a los fabricantes de consolas les encanta hablar largo y tendido sobre control de calidad, la realidad de sus mercados indica que no pueden permitirse el lujo de ser consecuentes con sus políticas, o —lo que es más probable— que no osan molestar a fabricantes terceros de cuyo apoyo dependen para producir una variedad de juegos suficiente que haga rentable su hardware.

Por consiguiente, si quieres saber si un juego es bueno o no, lo mejor que puedes hacer es ser paciente y esperar a nuestra crítica antes de gastar tu dinero.



ARE YOU BEING SERVED?

Y FINALMENTE... LOS JUEGOS QUE NO QUERÍAN QUE ANALIZÁRAMOS

Uno de los trucos preferidos de los editores, cuando tienen un título que saben que no es muy bueno, es «olvidarse» de mandárnoslo para que lo analicemos. De este modo, llega hasta la estantería de tu tienda sin que puedas leer ninguna crítica sobre él y te quedas sin saber si vale la pena o no. Hace poco, nos hicimos con seis juegos que, ¡qué casualidad!, no nos habían enviado...



Whizz



■ **Precio** 8.900 pesetas ■ **Editor** Konami
■ **Fabricante** Flair ■ **Origen** GB

Protagonizado por un conejito maníaco, *Whizz* es un juego de plataformas isométricas que lleva años circulando, ha sido desarrollado para todas las plataformas principales y siempre ha cosechado las peores críticas. Los gráficos son bastante agradables, pero lo que lo traiciona es su horrible sistema de control. A pesar de la aparente libertad del punto de mira, *Whizz* sólo te permite moverte en cuatro direcciones, y siempre en línea recta. El diseño de niveles es tan malo que todo el rato tienes la sensación de que han echado los elementos sobre el área de juego sin ton ni son.

VEREDICTO 2/10
Uno de los peores juegos de plataformas jamás visto. Su jugabilidad es espantosa.

Prime Goal



■ **Precio** 6.990 pesetas ■ **Editor** Sony
■ **Fabricante** Namco ■ **Origen** Japón

Según la propaganda de la caja, «se trata del título de fútbol más jugable para la PlayStation». Pura basura. *Prime Goal* tiene un aspecto horrible y su jugabilidad es incluso peor. En lugar de jugadores basados en la captura de movimientos, la acción se desarrolla con unos *sprites* pasados de moda. El sistema de reconocimiento de colisiones es tan inconsistente que es difícil saber si tienes el control de la pelota o no, y todo el tiempo tienes la sensación de estar jugando a través de un vaso de melaza. La música, en cambio, es espléndida.

VEREDICTO 2/10
Un juego de fútbol patético que es tan malo que hasta casi resulta divertido.

Skeleton Warriors

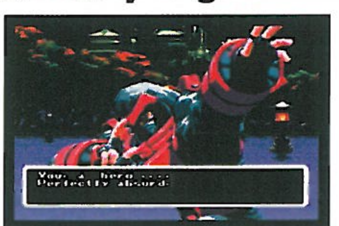


■ **Precio** No disponible ■ **Editor** Virgin
■ **Fabricante** Playmates ■ **Origen** EE.UU.

Skeleton Warriors iba a ser «la próxima maravilla». Videojuegos, cómics, dibujos animados... todo junto. Por desgracia, la idea deja mucho que desear y este *beat 'em up* hace un flaco favor a estos elementos. Para ser justos, hay que decir que no es un juego tan malo como los otros que hemos analizado aquí. Los gráficos son bastante bonitos, la música y los efectos de sonido son estupendos y el juego se aguanta durante un rato. Pero no es ningún clásico y cuando puedes jugar con *Tomb Raider*, ¿quién quiere perder el tiempo con ejemplares como éste?

VEREDICTO 4/10
***Skeleton Warriors* no es tan malo, pero de bueno tiene poco.**

Galaxy Fight



■ **Precio** No disponible ■ **Editor** Sunsoft
■ **Fabricante** Sunsoft ■ **Origen** Japón

Tienes que sufrir unos cuantos *beat 'em up* de esta calidad ínfima para poder apreciar lo fantástico que es un juego como *Tekken*. *Galaxy Fight* ofrece una plétora de personajes de estilo *manga* —interesantes pero mal dibujados— que se han reunido para derrotar al malvado e inmortal Felden Cryce, pero... ¡lo hacen luchando entre ellos! En cualquier caso, su muy deficiente sistema de reconocimiento de impactos y la lentitud desesperante de los personajes terminan por arruinar la poca diversión que pudiera ofrecer este juego. La acción es igual a la de cualquier otro *beat 'em up*: sólo brincos.

VEREDICTO 2/10
***Galaxy Fight* es lento, aburrido y ni siquiera llega a divertir por lo malo que es.**

Killing Zone

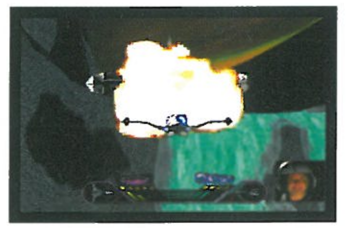


■ **Precio** No disponible ■ **Editor** Acclaim
■ **Fabricante** Naxat Soft ■ **Origen** GB

Killing Zone es un *beat 'em up* que te ofrece la posibilidad de convertirte en un personaje de terror, como un esqueleto o el monstruo de Frankenstein, y romperle la crisma a un semejante. Aparte de estar tan mal programado que es imposible moverse y ejecutar una maniobra de lucha al mismo tiempo, el único elemento destacable de este juego es su comicidad. Cuando lo probamos en la oficina, pronto atrajo la atención de muchos compañeros, que se morían de risa al ver las payasadas que hacían los personajes. «Es como ver a dos tipos borrachos peleándose», exclamó con acierto un espectador.

VEREDICTO 1/10
Tan espantosamente programado que resulta hilarante sin pretenderlo.

Titan Wars



■ **Precio** N/D ■ **Editor** BMG
■ **Fabricante** Crystal Dyn ■ **Origen** EE.UU.

Este juego es una auténtica empanada cuyos ingredientes son, por un lado, largas secuencias de vídeo de introducción y, por otro, las archiconocidas imágenes tomadas desde detrás de naves que disparan. Aun así ofrece al menos media hora de diversión razonable, pasada la cual no te queda más remedio que lanzarlo al montón de juegos «nunca más». El argumento es una especie de mezcla entre *Star Wars* y *Top Gun* con una jugabilidad correcta pero insípida. Lo que resulta extraño es que esta birria haya salido de las manos de los creadores de *Pandemonium*.

VEREDICTO 4/10
Un *shoot 'em up* espacial ligeramente por debajo de la media.



Nº 1
A LA VENTA
EL 15 DE MAYO
¡LA REVISTA INDEPENDIENTE DE
PLAYSTATION QUE ESPERABAS!
PlayStation
Power
Porsche Challenge
¡EXCLUSIVA!
DISFRÚTALO CON EL ANÁLISIS
Y LA GUÍA MÁS COMPLETOS
¡ANÁLISIS!
Little Big Adventure
Descent 2
Exhumed
Excalibur 2555AD
Super Puzzle Fighter
Rebel Assault 2
Trucos
Destruction Derby 2
Legacy of Kain
ediciones
zinco
Multimedia
La autoridad en los juegos de PlayStation

TOP SECRET

¿Que los **trucos** rara vez sirven para algo? ¡**Paparruchas!** Si lees estas páginas tendrás tu **recompensa.** Este mes tienes la oportunidad de convertirte en un **perfecto estratega** con el clásico para PC ***Command & Conquer.***

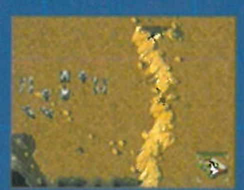
COMMAND & CONQUER





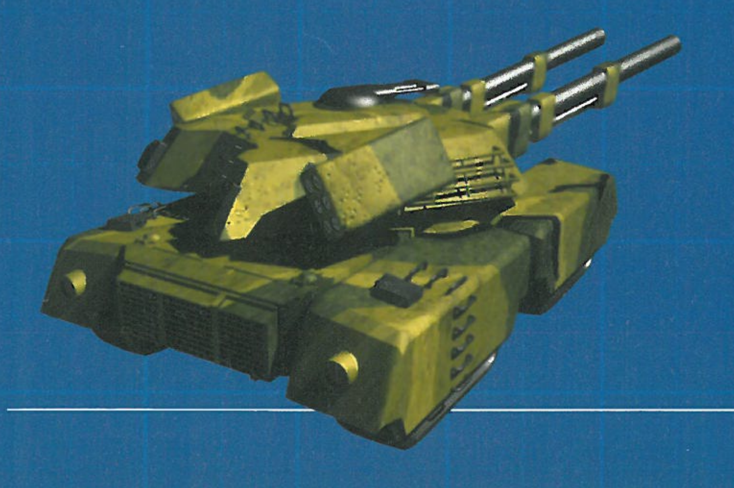


Esta semana no hemos podido pegar ojo por culpa de *Command and Conquer*, y aun así seguimos pensando que es uno de los juegos para PlayStation que más se disfrutan. En este número publicamos una guía para que goces de *C&C* sin necesidad de pasar las noches en blanco como nosotros.





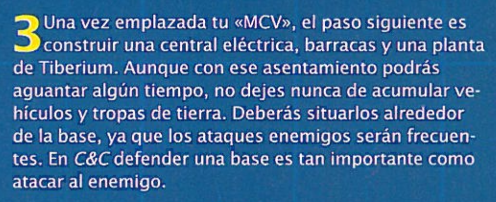
1 Al principio de cada misión hay dos precauciones que deberías tomar en función de la opción de juego elegida. Es recomendable utilizar siempre los vehículos más rápidos para explorar el terreno que rodea al punto de salida. De este modo resulta más fácil encontrar un buen emplazamiento para el «MCV» y poder avistar a tiempo cualquier ataque enemigo. El vehículo más rápido que posee el «GDI» es el «Humvee», y el «NOD» tiene en su haber unos todavía más rápidos, las motos de reconocimiento. Todos ellos son muy vulnerables, de modo que, si te topas con fuerzas enemigas, mejor retírate de vuelta a la base o abandona la unidad.



2 Una vez inspeccionado el terreno que te rodea, deberías buscar un buen lugar para emplazar tu «MCV», en el caso de que dispongas de una. Lo más conveniente es situar la base en una esquina del mapa de forma que el enemigo sólo pueda atacar por dos frentes. Si no encuentras una esquina adecuada intenta al menos situar la base en un lado del mapa, o en la falda de una colina para que el enemigo se vea obligado a atacar por los flancos.



3 Una vez emplazada tu «MCV», el paso siguiente es construir una central eléctrica, barracas y una planta de Tiberium. Aunque con ese asentamiento podrás aguantar algún tiempo, no dejes nunca de acumular vehículos y tropas de tierra. Deberás situarlos alrededor de la base, ya que los ataques enemigos serán frecuentes. En *C&C* defender una base es tan importante como atacar al enemigo.

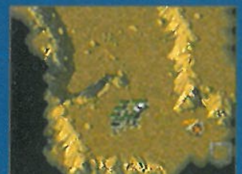




4 Si para la misión que llevas a cabo no cuentas con «MCV» deberás situar tus unidades en un lugar seguro desde el principio. Prueba en una ensenada, protegida por rocas y acantilados, o en una esquina o borde del mapa. A continuación, utiliza las unidades y tropas más o menos prescindibles como carne de cañón mientras encuentras la base enemiga o el objetivo de la misión. Haz un reconocimiento a conciencia del territorio del mapa, y cuando localices tu objetivo podrás llamar a las fuerzas que hayas dejado en retaguardia.



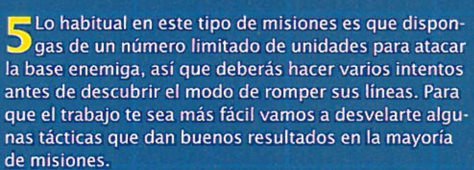






5 Lo habitual en este tipo de misiones es que dispongas de un número limitado de unidades para atacar la base enemiga, así que deberás hacer varios intentos antes de descubrir el modo de romper sus líneas. Para que el trabajo te sea más fácil vamos a desvelarte algunas tácticas que dan buenos resultados en la mayoría de misiones.

Nunca es bueno comenzar una misión enviando tropas de tierra, ya que la mayoría de bases enemigas poseen la artillería necesaria para acabar con tu pelotón en cuestión de segundos. Lo primero que debes hacer es enviar tanques y vehículos de ataque y entonces, cuando algunas de las defensas más fuertes estén de-



Jumping Flash 2

Supersalto

Cuando acabas *Jumping Flash 2* por primera vez puedes repetir el juego en modo Super. En este modo puedes ejecutar la opción Supersalto, lo que significa que hay seis niveles de salto en lugar de tres. Tan solo tienes que pulsar el botón de salto cada vez que alcances el punto más alto de un salto.

Modo Extra

Cuando acabas el juego en el modo Supersalto puedes acceder al modo Extra.

sarboladas, continúa con las tropas de tierra. Dado que tu primer ataque puede resultar fallido, guarda siempre algunas tropas de reserva. Una inyección suplementaria de tropas en el momento justo puede decantar la balanza a tu favor. Otra táctica que funciona consiste en atacar la base enemiga con la mitad de tus fuerzas por un flanco y dejar que luchen durante un minuto. En ese momento, ataca por detrás con la otra mitad, a la que habías situado cerca del flanco contrario; las tropas enemigas estarán defendiéndose del primer ataque, por lo que tendrás vía libre para destruir la base.





6 Cuando dispones de tu propia base, el procedimiento de asalto se produce de manera distinta, ya que entonces puedes diseñar tu ejército a tu gusto
Sin duda, la mejor opción es construir el mayor número posible de tanques, pero sin olvidar que el resto de unidades son también útiles en su propio terreno. Por ejemplo, los helicópteros «Orca» son estupendos para atacar a las segadoras de Tiberium del enemigo, pero no los utilices nunca contra enemigos armados con misiles, pues te vencerán a la primera de cambio. Las tropas de tierra, aunque resulta muy fácil destruirlas, son muy socorridas en ciertas ocasiones. Un nutrido grupo de soldados de artillería ligera y lanzadores de granadas sirven de ayuda en cualquier batalla, siempre y cuando estén respaldados por tanques. El envío de un volumen ingente de tropas contra la base enemiga puede llegar a derribar sus líneas de defensa, pero has de ser muy prudente cuando pongas en práctica esta táctica.



7 Ha llegado el momento de descubrirte la otra gran utilidad de los tanques, además de la destrucción de vehículos blindados y edificaciones. Es un tanto deleznable, pero si diriges el tanque hacia un pelotón de enemigos puedes aplastarlos sin necesidad de disparar una sola bala. De hecho, ésta es la única manera en que un tanque puede enfrentarse a los soldados de infantería, ya que su cañón es demasiado lento para acabar con ellos.



8 En los últimos niveles aparecen opciones extra para los edificios y los vehículos. Son caras, pero a la larga merecen la pena. Por ejemplo, «SAM» es una construcción perfecta para la defensa en caso de ataque aéreo, así que deberías construir una a la primera oportunidad. Cuando juegues como «NOD» tienes la opción extra de construir torres láser que resultan superefectivas para acabar con casi cualquier unidad de tierra.

9 Algo que a menudo pasan por alto los aspirantes a maestro en *C&C* son los ingenieros, que están disponibles en ambos bandos. Su papel consiste en introducirse a hurtadillas en los edificios enemigos y hacerse con ellos. Así que, una vez sobrepasadas las líneas de defensa enemigas, será más provechoso que envíes un ingeniero a cada edificación para apropiártela en lugar de destruirla. Al apoderarte de un edificio cambiará a tu color, y podrás utilizar sus recursos, ampliarlo y adosarlo a tu base, o simplemente venderlo.

Destruction Derby 2





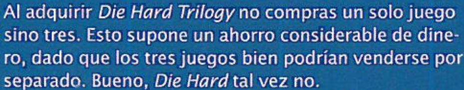
Destruction Derby 2
Ahí van unos trucos para *Destruction Derby 2*.

Créditos de vídeo
Para ver los créditos de vídeo, introduce la clave ToNyPaRk.

Todas las carreras
Para poder correr todas las carreras del modo más sencillo, introduce la clave MACSrPOO.

Créditos animados
Para ver algunos créditos animados, introduce la clave CREDITZ!

DIE HARD TRILOGY



Al adquirir *Die Hard Trilogy* no compras un solo juego sino tres. Esto supone un ahorro considerable de dinero, dado que los tres juegos bien podrían venderse por separado. Bueno, *Die Hard* tal vez no.

De todas maneras, lo que sí es cierto es que al haber tres juegos en un solo disco, la cantidad de trucos disponibles es bastante respetable. Y aquí los tenéis todos. Por cierto, para poder activar los trucos, se debe pulsar R2 mientras el juego está en pausa.

DIE HARD


Modo gordo


Modo flotante

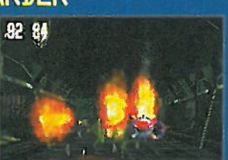

Modo esqueleto


Modo comedia

DERECHA, ARRIBA, ABAJO, CUADRADO: Invencibilidad
DERECHA, CUADRADO, ABAJO, CÍRCULO: 50 granadas y cinco balas
DERECHA, CUADRADO, CUADRADO, ABAJO: Modo gordo (todos los personajes aparecen hinchados)
ABAJO, CUADRADO, TRIÁNGULO, ABAJO: Los enemigos flotan en el aire cuando reciben un impacto
DERECHA, CUADRADO, TRIÁNGULO, DERECHA: Todos los controles (incluso los botones de disparo) se invierten
10xTRIÁNGULO y 4xDERECHA: Modo esqueleto
ABAJO, CÍRCULO, CÍRCULO, ABAJO, TRIÁNGULO, ABAJO: Modo comedia (las voces suben de tono y los villanos disparan por el trasero)
DERECHA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, CUADRADO, DERECHA: Disparos ilimitados

DIE HARDER

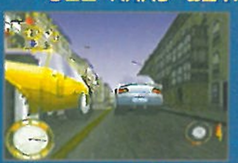

Editor de mapas


Modo de destrucción total


Modo esqueleto

DERECHA, ARRIBA, ABAJO, CUADRADO: Editor de mapas
Este truco te permite cambiar las rutas de todos los personajes y vehículos del juego. Es muy, pero que muy complicado, pero si perseveras conseguirás efectos sorprendentes, como por ejemplo coches flotantes. También podrás elegir niveles desde el editor de mapas seleccionando la pantalla de Menú (Cuadrado) y utilizando la función Load para escoger el nivel que prefieras.
ABAJO, CUADRADO, TRIÁNGULO, ABAJO: Modo esqueleto
DERECHA CUADRADO, IZQUIERDA, CÍRCULO, TRIÁNGULO, ABAJO: 99 cohetes y 99 granadas (modo de destrucción total)
ABAJO, TRIÁNGULO, DERECHA, CUADRADO: Invencibilidad

DIE HARD WITH A VENGEANCE





Modo coches gigantes





Vidas infinitas



Modo cabezas flotantes



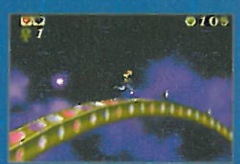
Cámara de persecución

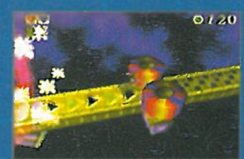


Modo Vic 20

IZQUIERDA, CÍRCULO, ARRIBA, ABAJO, CUADRADO, DERECHA: Vidas infinitas
CÍRCULO, CÍRCULO, CUADRADO, CUADRADO, ABAJO, ABAJO, X, X: 999 Turbos
IZQUIERDA, TRIÁNGULO, DERECHA, ABAJO: Modo coches grandes
CÍRCULO, ABAJO, ABAJO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO: Modo cabezas flotantes
ABAJO, CÍRCULO, ABAJO, CÍRCULO: Visión extra (cámara persecución)
IZQUIERDA, ARRIBA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, CUADRADO, ABAJO: Modo cámara lenta
ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO ARRIBA, IZQUIERDA, IZQUIERDA: Modo Vic 20

PANDEMONIUM





Un festín de trucos y códigos para el juego de plataformas que desbancó a *Crash Bandicoot*

Introduce estos códigos en la pantalla de claves antes de empezar una partida

Códigos de los trucos

BORNFREE – Selecciona nivel
HARDBODY – Invencibilidad
VITAMINS – Gana 31 vidas
CORONARY – Montón de corazones
EVILDEAD – Enemigos inmortales
TWISTEYE – Gira la pantalla pulsando L1 + L2 y moviendo el D-pad
INANDOUT – Se para y vuelves al mapa
THETHING – Mantén pulsado L2 para mutar tu cuerpo. Pulsa L2 + X para volver a tu estado original
BODYSWAP – Pulsa Triángulo para intercambiar tus personajes
OTTOFIRE – Armas especiales infinitas
TOMMYBOY – Te lleva a una pantalla de máquina del millón cuando acabas el nivel
CASHDASH – Te lleva a una pantalla de alta velocidad al final del nivel

Claves

1 – ADEAMIIE
2 – EPIJAKCA
3 – FBIJAKCI
4 – KOCCCIEE
5 – NGIAIBJJ
6 – NIIAJBCB
7 – KGCACICI
8 – AHICBAJE
9 – AIICFAJG
10 – AIICBAJI
11 – FBIIAKCK
12 – FDIIAKDC
13 – FFIIAKDK
14 – KACACIBA
15 – ADMCFAID
16 – EMIIEKBE
17 – OEIBIBMJ
18 – FAAIAKCE



BLAST CHAMBER





Vidas infinitas
Para conseguir vidas infinitas en este simulador de deportes futuristas, ve a la pantalla de menú principal y pulsa CUADRADO, IZQUIERDA, CUADRADO, DERECHA, CÍRCULO, ABAJO, CÍRCULO, ARRIBA. Ahora, en la opción de juego, selecciona «Solo Survivor» y comenzará una partida para un solo jugador con vidas infinitas.

Madden '97

Para acceder a los ocho equipos ocultos, selecciona el partido de exhibición y escoge dos equipos cualesquiera. Introduce TIBURON como nombre de récord de usuario y pulsa X para aceptar. Vuelve a la página de selección de equipo. Deberían aparecer ocho equipos más: All-Madden All-Time, 50s & 60s, All 70s, All 80s, AFC pro bowl team, NFC pro bowl team, EA Sports Team y Team Tiburon.

TRUCOS
Enviad vuestros trucos y consejos a: TRUCOS *PlayStation Magazine*. Ediciones Zinco. Aragón 182, 9.º A. 08011 Barcelona.

Trucos de los lectores

Guía de Chronicles of the Sword

Hemos recibido decenas de cartas pidiendo ayuda para finalizar el juego. En *Trucos de los lectores* de *PSM 5* os dábamos algunas pistas para entrar en los aposentos de Morgana y entregarle el pergamino, y así poder salir del castillo. A continuación y una vez superada esta fase, te ofrecemos, por cortesía de Josué Juárez, algunos trucos más que te allanarán el camino hacia el final de este apasionante juego.

Ahora tu misión es eliminar a la malvada Morgana. Para ello deberás fabricar un anillo de protección a partir de diversos elementos. El primero es el AGUA DE LA VIDA. Para encontrarla tienes que adentrarte en el bosque, pero no te arriesgues hasta que no tengas en tus manos la sangre de dragón que contiene una botella en la habitación de Morgana. Cuando te hayas hecho con ella, dirígete a la casa que hay al final del bosque y con la sangre podrás abrir la puerta. Una vez dentro, inspecciona la casa hasta encontrar un cuerno. Guárdatelo. También tienes que conseguir el agua, pero antes tendrás que vencer a un esqueleto. Entonces toma el agua con la misma jarra que utilizaste para la cerveza y vuelve al castillo. En tu próxima misión deberás encontrar la CÁSCARA DE HUEVO DE DRAGÓN, que está en una cueva cercana al bosque (ésa cuya entrada vigila un dinosaurio). Para poder acceder a su interior utiliza el cuerno. Cuando el dinosaurio se retire, apresúrate a tomar la cáscara y acto seguido viérte sobre ella la arena caliente que previamente deberás haber recogido en el casco. Con el calor nacerá una cría, y podrás quedarte con la cáscara sin que te atormenten los remordimientos. Ahora, lo único que te falta es el ORO DE LOS DUENDES. La solución está de nuevo en el bosque, en el círculo de las setas. Para poder invocar a esas criaturas, rastrea los alrededores en búsqueda de una seta roja. Cambia el cáliz por el oro de los duendes, y así ya tendrás todos los componentes para fabricar el anillo. A continuación, Helie y Gawain deben iniciar un largo viaje, no sin antes recibir una hogaza de pan de Wilf. Por desgracia, durante el camino, Helie cae enferma y tienes que recurrir a una bruja para que la cure. Tras escuchar a la hechicera, ve a Camelot para traer de vuelta el mortero que ella entregó en persona a Merlín. La bruja también exigirá unas semillas de amapola que encontrarás en el pan. Sácalas con el cuchillo. Ahora sólo necesitas la miel del monasterio. Para obtenerla, utiliza el fuelle que está en el piso de arriba y la paja del patio. Con la ayuda del fuelle, encenderás la vela, y podrás alcanzar la miel. **Continuará...**

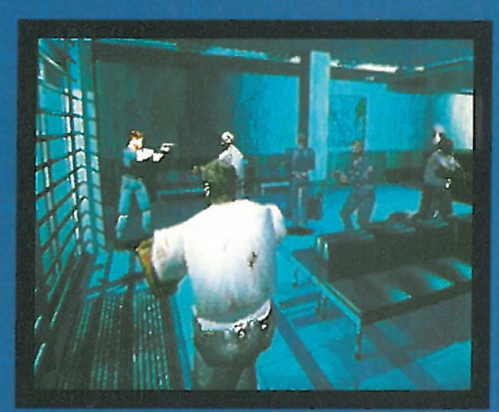
Josué Juárez Moreno (Terrassa)

Resident Evil

Muchos de vosotros solicitáis trucos para este juego. El texto que sigue contiene las respuestas a las preguntas más comunes.

La combinación de la puerta con el panel numérico te la proporcionará Burton cuando venzas a la serpiente en vuestro segundo enfrentamiento. Te adelantamos que la puerta en cuestión no tiene tanta importancia como pudiera parecer. Para superar la habitación de los cuadros, debes accionar todos los retratos por orden de edad (del personaje más joven al más anciano). De este modo, no te atacará ni un solo cuervo. Cuando se abra el último cuadro, podrás tomar un hexágono que deberás colocar en el panel que has de completar para acceder al jardín.

Club Otakus de Terrassa



Resident Evil

Tomb Raider

Lara Croft ha irrumpido en la redacción de *PSM* hecha una furia y ha repartido balazos a diestro y siniestro. Nos lo merecemos, porque, en el número pasado, nos equivocamos una vez más al dar el truco para conseguir todas las armas y el nivel máximo de munición en *Tomb Raider*. A la tercera va la vencida:

Pulsa SELECT y después L1, TRIÁNGULO, L2, R2, R2,L2, CÍRCULO y L1

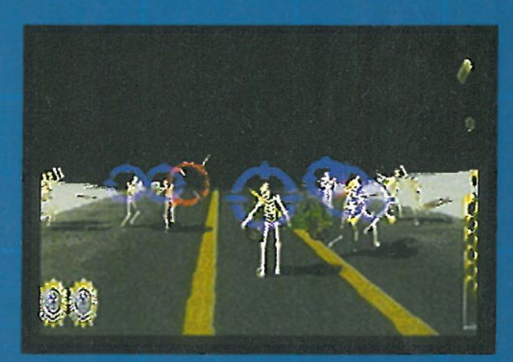


Tomb Raider

King of Fighters '95

Para conseguir jugar con los jefes, antes de elegir YES en la pantalla de selección de personaje, pulsa START y, sin soltar, presiona FLECHA ABAJO + TRIANGULO, IZQUIERDA + X, DERECHA + CUADRADO, FLECHA ARRIBA + CÍRCULO■

Kiko Llaó García (Tarragona)



Die Hard Trilogy

Die Hard Trilogy

Un consejo para los incondicionales de *Die Hard Trilogy*: al empezar el juego aparece un helicóptero. Disparad contra él y dispondréis del arma más poderosa.

Kiko Llaó García (Tarragona)

Son pocos los elegidos que alcanzan el dominio absoluto de un juego. Si eres uno de ellos, envíanos la prueba de tu maestría a:

Trucos
PlayStation Magazine
Aragón 182, 9.º A
08011 Barcelona

Suscr

A PlayStation Magazine y participa en e

PlayStation Magazine

Deseo suscribirme a **PlayStation Magazine** por un año (12 números) al precio especial de 9.945 ptas.* (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. *Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo: 14.475 ptas.

Nombre y apellidos: ....
Cargo: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a Ediciones Zinco S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/Caja de ahorros:
Calle: .... Nº .....
Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(clave del banco) (clave y número de control de la sucursal) (n.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **Ediciones Zinco S.A.**

Firma del titular



................, a .... de .... de 199 ....

(Población) (Fecha) (Mes)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

EDICIONES ZINCO, S.A.

Avda. de Roma, 157 - 9º
08011 BARCELONA
Tel: (93) 451 06 99
Fax: (93) 451 84 68



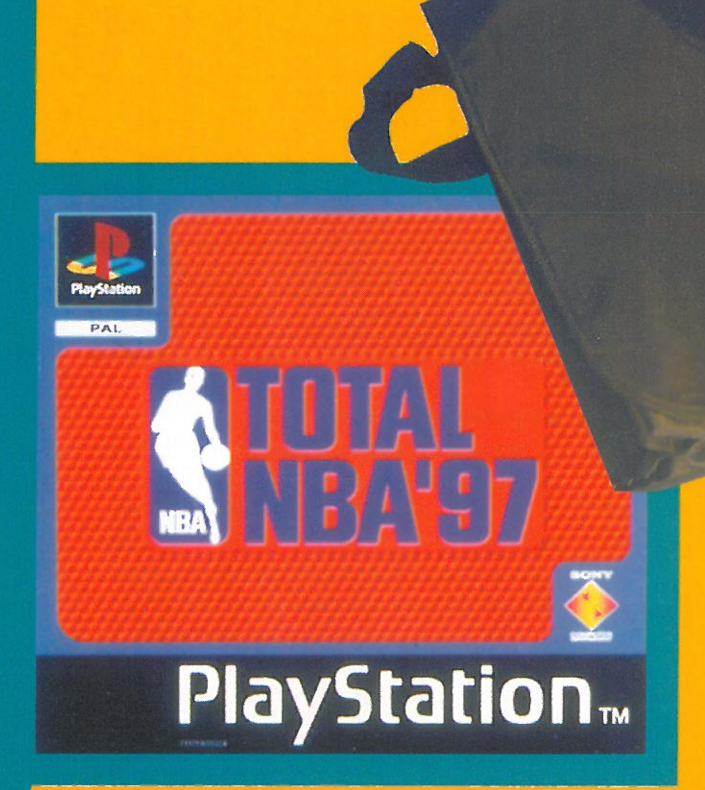
íbete

sorteo de 10 paquetes compuestos por:

Una copia de Total NBA '97,
Unos auriculares de Sony,
Funda oficial de
Sony PlayStation

Sorteo el 1 de julio de 1997



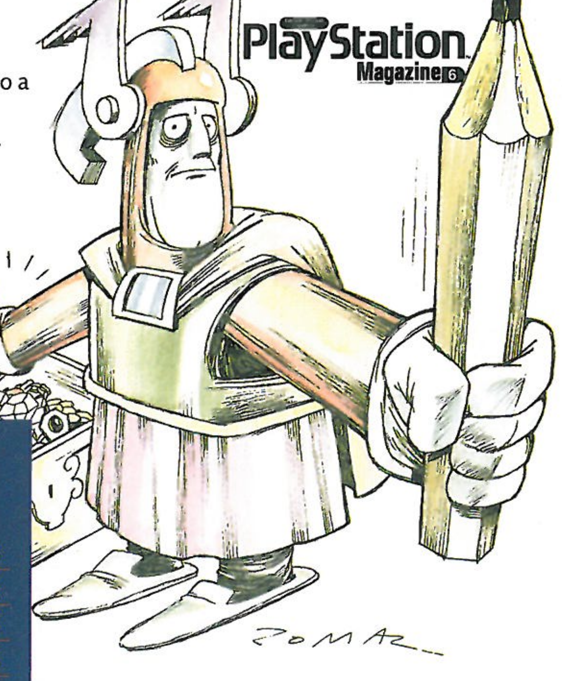


¡CRIONIZA A MIZIFÚ!

No te gastes toda la pasta en la peluquería de tu mascota, cédela a la ciencia a cambio de una suscripción a *PlayStation Magazine*. Y algún día, cuando hagan consolas para mininos, pide que descongelen a Mizifú y pasadlo en grande juntos en una partida multijugador entre humanos y gatos.

OPINIONES INCUESTIONABLES

Este mes la redacción de *PSM* se ha convertido en una sucursal del Centro de Investigaciones Sociológicas. Con la inestimable colaboración de dos expertas en técnicas estadísticas, Marta Casamort y Empar Revert, hemos procesado los datos de una muestra representativa tomada aleatoriamente de los 2.437 cuestionarios que nos habéis enviado. Ahí van las conclusiones:



Distribución porcentual de los encuestados por grupos de edad:

De 10 a 15 años	18%
De 15 a 20 años	35%
De 20 a 25 años	23%
De 25 a 30 años	15%
De 30 a 35 años	7%
Más de 35 años	2%

El 97% de los encuestados son hombres. ¿Qué os pasa chicas, no os gusta jugar a la PlayStation o sois demasiado tímidas o perezosas para enviar un cuestionario por correo? Pero tranquilas, que esto no va a quedar así (atentos al reportaje en los próximos meses).

El 80% de los encuestados ha marcado los género de aventuras entre sus predilectos. Le siguen en popularidad los juegos de carrera (75%) y los de arcade (50%). Los menos exitosos son los de estrategia (4%) y los de rompecabezas (1,5%).

El 94% de los encuestados afirma que acostumbra a comprar algunas veces los juegos de las demos que más les han gustado. Sólo el 1% dice no comprarlas nunca, mientras el 5% lo hace siempre.

A propósito de los tecnicismos, el 82% de las respuestas está de acuerdo en que se debe conservar el nombre de los géneros (*shoot 'em up*, etc.) en inglés, aunque en un 23% de ellas se piden más explicaciones sobre su significado. Atenderemos a esa petición. Aunque únicamente el 18% de los encuestados propone su traducción, buscaremos un equivalente en castellano a algunas de las expresiones en inglés.

El 95% de la muestra considera que el lenguaje que utilizamos es el adecuado y un 3% opina que es demasiado técnico. Apenas un 2% lo considera en exceso coloquial (curiosamente, sólo los encuestados de 30 años en adelante suscriben esa opinión).

Por relación calidad/precio, el 60% de los encuestados cree que la revista es algo cara (¡qué va, hombre!) y el 35% que es económica. El 4% cree que es una ganga (¡qué sabiduría!) y el 1% están necesitados de mucho amor y comprensión (los pobres creen que es una estafa).

El 41% de los encuestados comparten su ejemplar de *PSM* con los amigos, el 9% celebra una ceremonia familiar con velas encendidas y la revista como objeto de culto, y el 50 % son un atajo de avariciosos que la guardan con candado y no se la enseñan a nadie (estos últimos son nuestros predilectos. ¡Os queremos!).

La sección *PlayTest* está entre las favoritas de los encuestados (un 81% han marcado su casilla), seguida muy de cerca de *Trucos* (60%), *PrePlay* (45%) y *Cargando* (desde este número, *Loading*) (15%).

Sobre las propuestas que nos habéis hecho para mejorar la revista, las más recurrentes son la ampliación de *Cartas* (con consultas y opiniones), *Trucos*, guías de juegos, secciones de debate, etc. Algunas de vuestras ideas son algo más difíciles de poner en práctica, pero os prometemos estudiarlas todas con atención. De hecho, podéis estar seguros de que la revista será cada mes mejor.

En general no hay diferencias en los resultados por grupos de edad. Quizás los chicos de 10 a 15 años son los más creativos a la hora de proponer nuevas secciones, y los lectores de 30 años en adelante, los más severos al valorar la relación calidad/precio de la revista.

Y los ganadores de una de las cuatro copias de *NBA Jam Extreme* son :

Alberto Calvo Ramos (Sevilla)
M.ª Dolores Beltrán Otero (Marbella)
Daniel González Márquez (Valencia)
Carlos Quintana Biesa (Navarra)

Muchas gracias por vuestra participación.

Se hablará de ti

Sabemos que eres un fiel lector de *PSM* y que, aunque eres exigente con nosotros, te gustan los temas que tratamos y nuestra manera de hacerlo. Pero ahora queremos llegar aún más lejos: estamos preparando un reportaje sobre ti. Sí, pretendemos descubrir qué tienes en común y qué es lo que te hace único en relación a otros lectores de esta tu revista. Nos gustaría que colaborases con nosotros contestando a las siguientes preguntas. Si, además, nos envías tu nombre, dirección, teléfono y, de tenerla, tu dirección de correo electrónico, quizás nos pongamos en contacto contigo para charlar con más calma sobre... ti.

Cuestionario

1. Edad:

....

2. ¿Con quién vives?

☐ A Más vale solo/a que mal acompañado.
☐ B Odio la soledad. Tengo la casa repleta de animales y plantas carnívoras.
☐ C Con mi pareja.
☐ D Con mis padres (alguien tiene que cuidar de ellos).
☐ E No hay nada como compartir el piso con amigos/as.
☐ F Otros.

3. Estado civil

☐ A Soltero/a
☐ B Casado/a
☐ C Viudo/a
☐ D Otros

4. ¿Qué estudios tienes?

☐ A Sin estudios/elementales
☐ B Primarios /bachillerato elemental/EGB/ESO/FP 1
☐ C Bachillerato Superior/BUP/FP 2/Bachillerato de la reforma
☐ D Universitario de grado medio/1.er ciclo
☐ E Universitarios de grado superior/2.º ciclo

5. Actividad:

☐ A Trabajo a tiempo completo
☐ B Trabajo a tiempo parcial
☐ C Estudiante
☐ D En paro
☐ E Jubilado/a
☐ F Otros: ....
....

6. Si trabajas, ¿cuáles son tus ingresos mensuales?

☐ A Menos de 80.000 pesetas
☐ B De 80.000 a 119.000 pesetas
☐ C De 120.000 a 159.000 pesetas
☐ D De 160.000 a 199.000 pesetas
☐ E De 200.000 a 239.000 pesetas
☐ F Más de 240.000 pesetas

7. ¿Tienes acceso a Internet?

☐ Sí
☐ No

8. En caso afirmativo, ¿con qué frecuencia te conectas?

☐ A Cada día
☐ B 3 veces por semana
☐ C Los fines de semana
☐ D Más de una vez al mes
☐ E Una vez al mes
☐ F Casi nunca

9. Sueles leer... (indica títulos)

☐ A Prensa de información general:
☐ B Prensa deportiva:
☐ C Cómics:
☐ D Revistas: La *PlayStation* y...
☐ E Libros (indica género):
☐ F Otros: ....
....

10. Sueles ir al cine...

☐ A Más de una vez por semana
☐ B Una vez por semana
☐ C Cada dos semanas
☐ D Una vez al mes
☐ E Una vez cada tres meses
☐ F Casi nunca

11. ... a ver películas del género... (señala tres)

☐ A Acción
☐ B Comedia
☐ C Drama
☐ D Horror/Ciencia ficción
☐ E Amor
☐ F Guerra
☐ G Otras: ....

12. Miras la televisión:

☐ A Nunca
☐ B Sólo los fines de semana
☐ C Menos de dos horas al día
☐ D De dos a cuatro horas al día
☐ E De cuatro a seis horas al día
☐ F Más de seis horas al día

13. ¿Qué canal de televisión prefieres?

☐ A La Primera
☐ B La 2
☐ C Tele 5
☐ D Antena 3
☐ E Canal Plus
☐ F Autonómicas: ....
....
....

14. ¿Qué clase de música te va más?

☐ A Clásica
☐ B Dance
☐ C Heavy Rock/ Metal
☐ D Pop
☐ E Reggae
☐ F Rock
☐ G Soul
☐ H Techno
☐ I Jazz
☐ J Otras: ....
....
....

15. ¿Cuántas horas a la semana le dedicas a tu PlayStation?

☐ A Menos de 1
☐ B De 1 a 4 horas
☐ C De 5 a 8 horas
☐ D De 9 a 12 horas
☐ E De 12 a 15 horas
☐ F Más de 15 horas

16. ¿Cuánto dinero te gastas al año en...? *(coloca un número en cada casilla)*

1. Nada
2. De 1.000 a 9.999 pesetas
3. De 10.000 a 19.999 pesetas
4. De 20.000 a 39.999 pesetas
5. De 40.000 a 59.999 pesetas
6. Más de 60.000 pesetas

☐ A Juegos
☐ B Libros
☐ C Música
☐ D Ropa
☐ E Viajes
☐ F Vídeos
☐ G Otros: ....

17. Perteneces a una asociación...

☐ A Cultural
☐ B Deportiva
☐ C Ecologista
☐ D Profesional
☐ E ONG o similar
☐ F Ninguna
☐ H Otras: ....

18. Son importantes en tu vida ... (ordena de 1 a 10, de más a menos importantes)

☐ A Salud
☐ B Dinero
☐ C Amor
☐ D Familia
☐ E Amigos/as
☐ F Diversión
☐ G La PlayStation
☐ H Trabajo
☐ I Solidaridad
☐ J Otros: ....

19. ¿Qué harías si te tocara la «Primitiva»?

....
....
....

20. ¿Qué cambiarías de este mundo si estuviera en tus manos? (Por ejemplo, la forma: «que sea cuadrado».)

....
....

Rellena y recorta o fotocopia este cuestionario

Envía este cuestionario a: Se hablará de ti, *PlayStation Magazine*, Aragón 182, 9.º A 08011 Barcelona



Ahora en *feedback* también puedes exponer tus puntos de vista sobre el mundo PlayStation. Desde los más benévolos y moderados a los más viperinos y alambicados. Y como siempre, atendemos a tus consultas.

Calidad al 100%

Desde que me compré la PlayStation el año pasado, he tenido el placer de disfrutar de un software que combina gráficos espectaculares y movimientos veloces con juegos muy divertidos. Sin duda es la mejor consola que he tenido en mis manos. Entiendo que la mejor consola del mercado requiera una gran oferta de juegos, pero también estoy convencido de que nos merecemos títulos mejores que otro clon de *Ridge Racer* o más variaciones del estilo *Doom*, que está pasado de moda. Creo que si veo otro juego de fútbol de mala calidad me va a dar algo.

Creo que he desembolsado suficiente dinero en la PlayStation para esperar de sus juegos que sean algo especial. Si los fabricantes de software pueden crear algo tan brillante como *Wipeout 2097*, ¿cómo es posible que otras compañías lancen títulos tan mediocres como *Davis Cup Tennis*, *Dark Forces* o *Cool Boarders*, donde lo más espectacular que se puede hacer es elegir la ropa del personaje que hace *snowboard*?
La tecnología es maravillosa y algunos juegos son muy caros, por eso queremos que TODOS los títulos en el mercado sean de muy buena calidad, no sólo el 50%. Pedimos juegos que tengan unos gráficos sensacionales y que sean jugables, y sabemos que no pedimos milagros, porque existen muchos títulos que cumplen estos dos requisitos.

Ramón Martínez
(Vizcaya)

Buena observación, Ramón, pero lo cierto es que siempre habrá juegos para ordenador de todas las calidades. Los recursos y la experiencia de las empresas fabricantes de software son muy desiguales. ¿Cómo es posible que Namco fabrique *Tekken* y *Prime Goal*? Es así y punto. Las empresas seguirán produciendo juegos de calidad dudosa mientras haya gente que los compre. ¿Ya has leído el reportaje sobre control de calidad en este mismo número? Por lo general, los buenos juegos desaparecen de las estanterías de las tiendas a gran velocidad, mientras que el resto se quedan ahí, guardando polvo. Se trata de separar la paja del buen grano, que es lo que siempre intentamos hacer en *PSM*. Y estamos de acuerdo contigo en que *Cool Boarders* es muy flojo, aunque hubo división de opiniones al respecto. A nosotros nos pareció muy insulso, mientrasque alguna revista le dio una puntuación del 90%.

¿Me la han jugado?

Sólo 23.990 pesetas por una PlayStation. Muy buenas noticias para los compradores potenciales, pero ¿qué pasa con gente como yo, que pagó 89.990 pesetas hace tan sólo un año? Para empezar, la PlayStation despegó con éxito gracias a gente como yo. Ya sé que Sony se enfrenta a la competencia de Sega y de Nintendo, y que bajar los precios es una forma de combatirla, pero es desconcertante que ahora pueda comprar tres consolas por la misma cantidad que pagué por mi PlayStation no hace nada. La PSX es una consola fantástica, pero me siento engañado. ¡Una bajada de precio de 66.000 pesetas en sólo un año! Sony podría regalar algún juego o aplicar descuentos en la compra de software para compensar a gente que, como yo, compró la consola al principio y entregó el formulario de registro

Olegario Albéniz
(Salamanca)

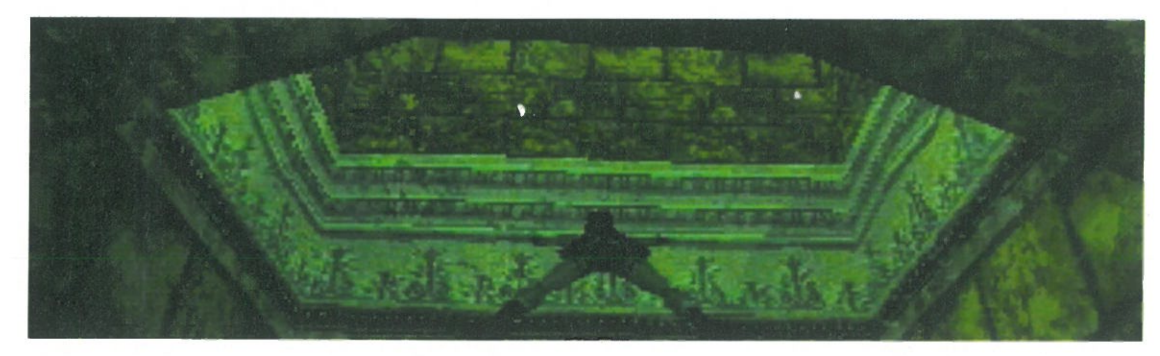
Verás, Olegario, este problema existe desde el principio de los tiempos. ¿Qué pasa con la gente que se compró un Amiga A1200 por 89.000 pesetas y luego vio cómo bajaba a 69.000? Los ejemplos son innumerables. En esencia, se trata de una combinación de factores, y la necesidad de fijar precios competitivos, en efecto, es uno de ellos. De todas formas, siempre fue prioritario para Sony acercar la PlayStation a un mercado masivo, a gente que no había jugado con videojuegos en su vida. Se trataba de cambiar el perfil del usuario de videoconsolas. Comprendemos tu indignación, pero seguro que durante los meses que jugaste con la PlayStation antes de que bajara de precio, te divertiste lo suficiente para amortizar su compra tan temprana. Nadie podía predecir una rebaja de tal magnitud, pero con ese paso, Sony ha asegurado el futuro de una consola que se está vendiendo

LAS TARJETAS SON MUY CARAS

Me gustaría responder a una cuestión que tengo entendido preocupa a muchos usuarios de PSX. Se trata de saber por qué la mayoría de juegos no prevén la posibilidad de grabar la posición del jugador durante un momento concreto de la partida. Pues bien, yo diría que no es que a los fabricantes de software les tenga sin cuidado el tema. Lo que ocurre es que para grabar la partida a mitad de un nivel, hay que guardar mucha información, en especial si se trata de juegos como *Command & Conquer* o *Z*, en el que he trabajado. Esto no es un problema en un PC, donde hay discos duros de mucha capacidad, pero en la PlayStation uno está limitado al número de ranuras de la tarjeta de memoria. El coste sería demasiado alto si hubiera que utilizar una tarjeta de memoria entera para grabar una sola vez. Estoy seguro de que ésta es la razón por la cual la mayoría de fabricantes utilizan un sistema de contraseñas o una opción para grabar la partida cuando un nivel se ha completado del todo.

David Nottingham
Productor adjunto,
GT Interactive

Amigos, esta información es de muy buena tinta y nos ha llegado en exclusiva para todos vosotros.



Ya queda menos

P ¿Cuándo llegará *Quake* a PlayStation?

Juan Sebastián Cortés
(Guipúzcoa)

R Estará a la venta en otoño, aunque en cumplimiento de un acuerdo con Sega, la versión para PlayStation aparecerá algunos meses después de su lanzamiento para Saturn.

Un «nunca» sin importancia

P Por lo que he podido ver de la versión para N64, *Shadows Of The Empire* se parece mucho a un *shoot 'em up 3-D* de lo más ordinario. Si LucasArt quisiera convertirlo para PlayStation estoy seguro de que lo mejoraría. ¿Hay posibilidades de que esto ocurra?

Ignacio Romero
(Murcia)

R *Shadows Of The Empire* es un título fabricado en exclusiva para N64, así que su adaptación para PlayStation es del todo imposible. Pero, como tú mismo explicas, no es nada del otro mundo, así que tampoco nos vamos a perder gran cosa.

Cuestión de hardware

P ¿Por qué habrá que añadir hardware para jugar a *Tekken 3*? No me parece mejor que su predecesor...

Sara Parra
(Santander)

R Una conversión perfecta requiere añadir hardware, porque las máquinas tragaperras emplean tecnología punta. De todos modos, las versiones para consola no suelen ser fieles del todo a las recreativas, siempre hay algunos aspectos que cambian.

Largo como un día sin pan

P Desde que la PlayStation bajó de precio, me he comprado otra para los juegos compatibles con enlace en serie. También he adquirido un cable de conexión homologado, pero es demasiado corto. ¿Se puede conseguir uno de unos cuantos metros hecho por encargo o corro el riesgo de estropear el juego?

Pablo Suárez
(Sevilla)

R No vemos ningún problema en que te hagan un cable a medida, aunque podrías estar infringiendo alguna cláusula de tu garantía. Compruébalo, porque hacer cualquier cambio en la consola podría privarte del derecho a reclamar si se produjera alguna avería.

¿Qué es esto?

P He visto que en la parte posterior de mi PlayStation hay un enchufe donde pone Parallel I/O. He mirado en el libro de instrucciones y ni siquiera aparece. ¿Para qué sirve?

José Manuel Ojeda
(Málaga)

R Ahora mismo no se utiliza para nada, pero dentro de un tiempo podría servir para conectar un dispositivo que te permitiera ver CD con vídeos, películas, etc. También podría ser útil para instalar un módem o incluso para conectar hardware que facilitara la reproducción de juegos como *Tekken 3*.

¡Quiero un joypad!

P Quiero comprarme *Soul Blade*, pero antes me gustaría saber si necesito tener dos joypads turbo o si basta con añadir al que ya tengo otro joypad de Sony estándar. ¿Es imprescindible tener un pad turbo para jugar a este tipo de juegos?

Javier Fernández
(Valencia)

R No. Estos periféricos con prestaciones extraordinarias siempre son bien recibidos, pero los programas están diseñados para que se pueda jugar con los pads originales de Sony.

¿Otra vez lo mismo?

P ¿Se puede conseguir que Lara Croft se suelte el pelo y baile en *Tomb Raider*?

Raúl Izquierdo
(Madrid)

R A ver si queda claro de una vez por todas. La Lara algo «desabrigada» que apareció en internet era una broma. Una revista inglesa se inventó el camelo de que si escribías la letra de la canción *Wannabe* de las Spice Girls con el teclado del pad, nuestra heroína se pasearía como Dios (o Core Design, vaya) la trajo al mundo durante toda la partida. Era una inocentada a la británica (en el Reino Unido, el día de los Santos Inocentes se celebra en abril). Ten en cuenta que cuando estaban desarrollando *Tomb Raider*, nadie había oído hablar de las Spice Girls todavía.

No pierdas la calma

P ¿Qué ha pasado con los juegos de *Star Trek Generations*?

David Serrano
(Castellón)

R Buena pregunta, amigo. Si de verdad quieres un juego sobre las aventuras del *Enterprise*, te alegrará saber que *Starfleet Academy*, de Interplay, aparecerá en este año.

Un devoto del dios Marte

P Soy un auténtico entusiasta de los juegos de estrategia militar, y tengo *Command & Conquer*. Me preguntaba si saldrá algún juego del tipo de *Cannon Fodder* para PlayStation.

Carlos Caminero
(Zaragoza)

R Lo sentimos, pero no. Si te gusta este género y no puedes esperar a que salga a finales de año la continuación de *C&C, Red Alert.*, puedes probar con *Return Fire*, que es bastante entretenido.

I love Sigourney

P ¿Es posible que haya un *Alien Trilogy 2*, o algo por el estilo, con motivo del estreno de la película *Alien Resurrection* en otoño?

Manuel Antonio de la Huerta
(León)

R Estás de suerte, porque acabamos de enterarnos de que la nueva entrega de la saga de *Alien* tendrá una versión para PlayStation. Y no se hará esperar demasiado a partir del estreno de la película.

¡Rumm, rumm!

P ¿Qué hay de cierto en los rumores de que va a haber una continuación de *F1*?

Un loco de las carreras
(Cádiz)

R Mucho. Existen algunos problemas con la licencia por resolver, pero lo más probable es que salga en otoño.

Llegar, llegará...

P ¿Llegará *Point Blank* a PlayStation alguna vez?

Julio José Blasco
(Lugo)

R Sony acaba de anunciar que tiene planes para su desembarco en tierras PlayStation. Pero aún no hay Día D.

Guía de compras

P1 ¿Tenéis novedades sobre *Tomb Raider 2*?
P2 ¿Qué títulos saldrán para la serie Platinum?

Manuel Terrón Jimenez
(Córdoba)

R1 *Tomb Raider 2* aparecerá seguramente en noviembre (a tiempo para ser el bombazo de las Navidades), pero en Core tienen los labios sellados sobre las sorpresas que nos deparará esta esperada continuación.
R2 Sony quiere añadir títulos a la gama actual y está manteniendo conversaciones con diferentes fabricantes, pero, de momento, sólo se ha hablado de *Resident Evil*.



Descubre los secretos del Antiguo Egipto en una demo de *Exhumed*, la última aventura épica de Lobotomy; entra en el tortuoso y escalofriante juego de plataformas de BMG; maravíllate ante las delicias visuales de *Excalibur*.

Exhumed

EDITOR	Erbe
GÉNERO	*shoot 'em up* en 3D
PROGRAMA	Demo jugable

Te sorprenderá por sus ingeniosos gráficos, su acción trepidante y la excelente calidad de su motor 3-D. Adéntrate en el Antiguo Egipto y vive la emoción del desierto con este clon de *Doom*, considerado ya como uno de los mejores juegos de acción para un jugador.

Esta excelente demo, que tiene todo lo necesario para que te hagas una idea completa de las virtudes del juego, incluye los escenarios de Karnak, el nivel básico al que volverás varias veces en la versión íntegra del juego. En esta última debes encontrar varios artefactos y volver al nivel repetidamente para conseguir verlo en su totalidad, mientras que nuestra demo te ofrece todo lo que necesitas para ver el nivel entero. Así, en el fragmento de *Exhumed* que te presentamos empiezas la partida con cuatro de las ocho armas disponibles y con unas sandalias especiales que te permiten dar saltos de vértigo en pos de las zonas más elevadas del nivel.

En el transcurso de tu exploración de Karnak te encontrarás a gran parte de los enemigos que aparecen en el juego completo, identificarás los diversos *bonus* disponibles, aprenderás a nadar y recogerás llaves que resuelven complicados rompecabezas. Por supuesto, tampoco faltan los gráficos espectaculares que, para ser sinceros, dejan a los obsoletos escenarios de *Doom* a la altura del betún.

Controles

- ↑ **Adelante**
- ↓ **Atrás**
- ← **Giro a la izquierda**
- → **Giro a la derecha**
- SELECT **Inventario**
- START **Pausa**
- △ **+ D-pad** Mirar hacia arriba/abajo
- □ **Uso del arma**
- ○ **Abrir la puerta/accionar el int.**
- ✕ **Saltar**
- L1 **Atacar a la izquierda**
- L2 **Seleccionar arma**
- R1 **Atacar a la derecha**
- R2 **Seleccionar arma**

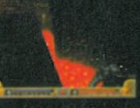
Características adicionales

En la versión completa, el ingenioso diseño del juego permite al jugador visitar los mismos lugares en más de una ocasión. Además, gracias a objetos como la máscara de buceo y las sandalias, cada vez que regreses a esos niveles, descubrirás nuevas zonas secretas.

Información adicional

Exhumed fue analizado en *PSM 5* y obtuvo una puntuación de ocho sobre diez.

¡Cuidado! Si escoges la opción «quit game» en *Exhumed* y luego eliges «yes», el disco te fallará. Haz *reset*, y aquí no ha pasado nada.


No es tan emocionante como un juego de dos jugadores, pero como descubrirás en la demo, es un *shoot'em up* en 3-D con mucha clase.

[1] Este lugar está plagado de insectos.
[2] Exterminalos con el matamoscas.

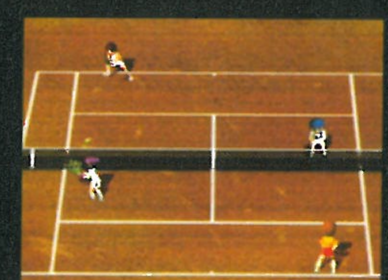
Smash Court Tennis

EDITOR	Sony
GÉNERO	Simulador deportivo
PROGRAMA	Demo jugable

El juego completo rebosa diversión. En esta demo encontrarás un set de exhibición de cinco partidos distintos. En todos ellos, controlas uno de los dos jugadores, y te enfrentas a la máquina en un emocionante partido. Parte de la gracia del juego reside en los extraños fenómenos que se observan al fondo de la pista, o en lo que ocurre cuando la bola golpea el decorado... Por desgracia, no tienes la opción de jugar contra un contrincante humano, aunque sí es posible elegir entre un partido individual o de dobles.

Controles

- ↑ Adelante
- ↓ Atrás
- ← Izquierda
- → Derecha
- No se usa
- Pausa



¿Te atreves a jugar un partido de dobles? Tu compañero de equipo estará controlado por el ordenador.

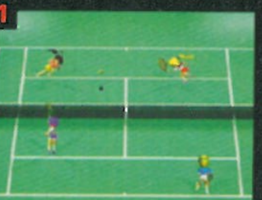
- △ Globo
- □ Supergolpe
- ○ Golpe fuerte
- ✕ Golpe normal
- L No se usa
- L No se usa
- R No se usa
- R No se usa

Características adicionales

Las funciones indicadas no agotan las posibilidades de uso del *D-Pad*. Por ejemplo, si lo empujas hacia atrás cuando golpeas la pelota, provocas en su desplazamiento un efecto de retroceso, atrayéndola hacia ti y arrojándola luego justo por encima de la red. También se puede usar para dirigir la pelota hacia derecha e izquierda, para darle más impulso o para lanzarla hacia arriba.

Información adicional

Smash Court Tennis apenas obtuvo un 6/10 en el PlayTest de *PSM 3*. No obstante, es uno de esos juegos controvertidos que te encantan o que aborreces.

1 

2 

[1] En la versión completa puedes elegir entre decenas de personajes, todos controlables por seres humanos. [2] Tampoco faltan los escenarios extraños.

¡Cuidado!

Si dejas plantado a *Smash Court Tennis* durante más de 50 segundos, la demo se queda lela. Haz *reset* y vuelta a empezar.

Tenka

EDITOR	Sony
GÉNERO	*shoot 'em up* en 3-D
PROGRAMA	Demo jugable

Sólo consiguió seis puntos sobre diez en *PSM 5* y puede que no sea un clásico, pero aun así forma parte de la historia de los clones de *Doom* (y hay que reconocer que a *Doom* fans no le faltan). Se trata de una mezcla oscura y tenebrosa de festival de tiros y juego de rompecabezas (de los de puertas y llaves) donde liquidas a una gran variedad de enemigos a medida que avanzas por sus niveles.

La originalidad de *Tenka* estriba en las armas, pues con sus visores se puede mirar arriba y abajo, al tiempo que se dispara a los enemigos que se encuentran repartidos por doquier. Además, hay un láser coronando tu pistola que te sirve para apuntar... ¡Buena idea!

Esta demo te ofrece el segundo nivel completo, que es francamente difícil. Contiene algunos rompecabezas que te introducen en el estilo de juego de *Tenka*, y encontrarás un montón de enemigos duros de roer para que conozcas con que gentuza te las tendrías que ver si decidieras comprar la versión completa. Si éste es sólo el segundo nivel, ¡imagínate cómo serán los otros 18!

Controles

- ↑ Adelante
- ↓ Atrás
- ← Giro a la izquierda
- → Giro a la iderecha
- Salir
- Pausa

[1] No pierdas de vista el contador de munición. [2] Pon a prueba las armas seleccionadas.

- △ Saltar
- □ Correr
- ○ Agacharse
- ✕ Disparar el arma
- L Mirar arriba
- L Mirar abajo
- R Menú de armas
- R Atacar (utilizar con arriba/abajo)

1 

2 

[1] Hombres-araña mutantes y otras monstruosidades por el estilo acechan en la oscuridad. [2] Dispara contra el cristal y prepárate a ver una criatura horrenda.

Características adicionales

El juego completo incluye 28 niveles y, aunque algunos de ellos presentan diseños parecidos, en conjunto, *Tenka* es todo un reto.

Información adicional

Tenka fue analizado en el *PSM 5* y obtuvo una puntuación de seis sobre diez.

Spider

■ EDITOR **BMG**
■ GÉNERO ***Plataformas***
■ PROGRAMA **Demo jugable**



No hay muchas armas en la demo, pero aquí es donde las puedes seleccionar.

No todos los juegos encajan a la perfección en un género determinado, y aunque hayamos calificado a *Spider* de plataformas en 3-D, no se trata necesariamente de una descripción exacta o apropiada. En cualquier caso, estamos seguros de que el único nivel jugable de esta demo te parecerá muy sugerente.

Se trata de guiar a tu araña por los desagües, mientras recoges ciertos accesorios lanzamisiles para tu animalito. Suena algo estrambótico, ¿verdad? En tus viajes te cruzarás con avispas armadas con láser y otros arácnidos malintencionados. ¿Cuál es el objetivo? Lo ignoramos todavía. No obstante, te podemos anticipar que, a pesar de tener acción, el juego avanza a un ritmo algo sedante y que cuando terminas la partida, te sientes más relajado que cuando empezaste. Esta extraña sensación se debe sobre todo al mecanismo de control. Cuando caminas por las paredes y el techo, debes empujar el *pad* hacia donde quieras dirigirte. Parece evidente, ¿no? Tú pruébalo y verás lo raro que es. Hace que te sientas como una araña. Sólo si juegas entenderás lo que queremos decir.



¡No te preocupes!
Estos programas son preproducciones de las versiones definitivas de los juegos. Si se te cuelgan, haz *reset* y carga los de nuevo.

■ Controles
- ↑ **Arriba**
- ↓ **Abajo**
- ← **Izquierda**
- → **Derecha**
- **Salir**
- **Pausa**
- △ **No se usa**
- □ **No se usa**
- ○ **Atacar**
- ✕ **Saltar**
- L **No se usa**
- L **No se usa**
- R **Seleccionar un arma**
- R **No se usa**

■ Caracteristicas adicionales
El juego completo incluye 24 niveles muy parecidos al que tienes aquí

■ Información adicional
Y el mes que viene... ¡el PlayTest!

1



2



[1] Los que padezcan aracnofobia pueden ir olvidándose del juego. [2] Ese punto rojo te advierte que tienes un punto de lesión. Dos o tres más como ése y date por muerto.

Excalibur 2555AD

■ EDITOR **Proein**
■ GÉNERO **Aventura en 3-D**
■ PROGRAMA **Demo**

Hay cuatro secuencias en esta demo, cada una mejor que la anterior.

Como manda la tradición en *PSM*, acabaremos En el CD comentando una demo que, a pesar de no ser jugable, te permite recrearte con sus extraordinarias secuencias. En este aperitivo de *Excalibur 2555AD* --que obtuvo una puntuación de 7/10 en *PSM 5*-- te ofrecemos cuatro secciones diferentes del juego. Aunque no puedes controlar al joven héroe, aquí tienes una generosa muestra de combates con enemigos y de rompecabezas, además de algunos excelentes ejemplos de los envolventes gráficos que se pueden contemplar a lo largo del juego.

■ Caracteristicas adicionales
En la versión completa el protagonista puede realizar gran variedad de movimientos de combate, entre los que se encuentran varias formas de esquivar ataques, tres tipos de estoques con la espada, una patada con voltereta en el aire, etc.

■ Información adicional
Excalibur 2555AD obtuvo una puntuación de siete sobre diez en *PSM 5*.





4



3

1



2

[1] Éstas son las dimensiones de salas y puertas. [2] Los cables colgantes son letales. [3] Sálvale. [4] ¡Uf! Por poco...

EL MES QUE VIENE

Porsche Challenge



Riot



Monster Trucks



Excalibur 2555 AD



Secuencias de Total NBA '97



Vídeo sobre Porsche Challenge



¡Qué sorpresa!, además de cuatro demos jugables impecables, el CD del próximo número trae una entrevista con el equipo de *Porsche Challenge* y fabulosas secuencias de vídeo de *Total NBA '97*.

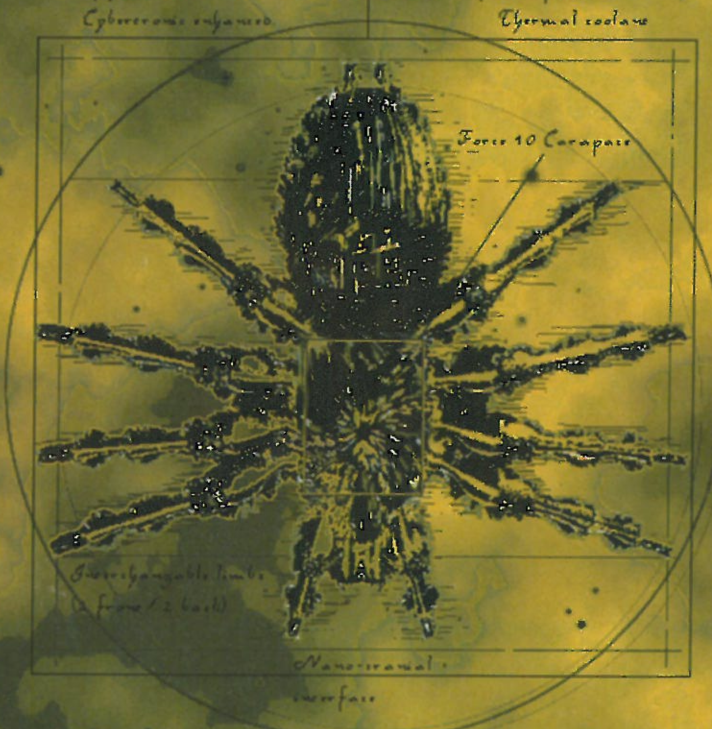


En el CD

Game Over

Spider

Si lo bello atrae, lo feo es irresistible



También examinaremos...

- Actua Soccer Club Edition
- Swagman
- Rage Racer
- Wreckin' Crew
- Super Puzzle Fighter II
- Atari Greatest Hits
- Trash It

Y muchos más



RICHARD EDDY



Richard Eddy es el director de márketing de Codemasters. Tras el éxito europeo de *Micro Machines V3* (en *PSM 4*), Richard nos presenta *Jonah Lomu Rugby*. Pero, ¿puede un título de fútbol americano triunfar en España? Convéncenos, Richie.

***MMV3* es fabuloso. ¿Cuáles son tus expectativas para este juego?**

En unas semanas habrá más de 250.000 propietarios europeos de una copia de *MMV3*. Si cada uno de ellos jugara una partida con otros ocho jugadores, dentro de nada ¡dos millones de personas habrán disfrutado de él! El principal atractivo de este título es que, con el salto de 2-D a 3-D, no sólo ha mantenido la jugabilidad sino que ésta se ha incrementado. Llevo cinco años enganchado a los juegos de *MM* y las sensaciones que experimento al jugar con *V3* son tan fuertes como las que conseguía con el primero de la serie.

¿Cuánto tiempo habéis invertido en el desarrollo de *MMV3*?

Más de dos años de arduo trabajo. El mayor problema —responsable del retraso en su aparición— fue la enormidad del proyecto. No es un juego de carreras más: cuenta con ocho escenarios diferentes, 32 vehículos con características y conducción singulares, la friolera de 48 circuitos y la posibilidad de que participen ocho jugadores a la vez. Era una iniciativa súper ambiciosa, no tan sólo por la dificultad de aunar tales peculiaridades, sino también por la cantidad de variables presentes en el juego y la perseguida eliminación de obstáculos a la maniobrabilidad. El proceso de depuración de errores de programación fue una verdadera pesadilla. Todo, desde los fallos en la reproducción de las colisiones hasta los cientos de pequeños detalles que enriquecen el juego, provocó que más de un técnico de control de calidad se llevara las manos a la cabeza y saliera gritando por los pasillos: «¡la lancha ha quedado atrapada entre los dedos de la rana!» No es tan divertido cuando ves que se acerca peligrosamente la fecha de lanzamiento.

¿Cómo te viste envuelto en el proyecto *Micro Machines*?

La primera vez que pude disfrutar conduciendo coches de una pulgada fue a principios de 1990, cuando dirigía *CRASH*, una revista de juegos para Spectrum. Por aquel entonces estaba seleccionando a candidatos a redactores, y una de las pruebas consistía en traer un juego y analizarlo allí mismo en un tiempo limitado. A escondidas de sus jefazos, el relaciones públicas de Codemasters se presentó a la prueba, trayendo consigo la versión americana de *MM*, y escribió un análisis brillante del juego. El tipo consiguió el empleo y yo *Micro Machines*. Desde ese momento, durante semanas, incluso meses, sólo viví para ese juego. Entonces, paradójicamente, Codemasters me tentó para unirme a su equipo como responsable de márketing y lanzar el juego en Europa. «¿Bromean ustedes? ¿Hacerme cargo de mi juego favorito? ¡El trabajo de mis sueños! ¡Gracias, Señor, prometo que nunca más volveré a ahogar gatitos en los ríos!»

¿Siempre has sido un fan de los videojuegos?

Has dado en el clavo. Debido a que juego desde los tiempos de ZX81, Spectrum y C64, soy un purista de la jugabilidad. La sobredosis de efectos visuales que pueblan muchos juegos hoy día no me impresiona lo más mínimo. Puede que así se vean más atractivos, pero a mí lo que me engancha a un título es su jugabilidad.

El mercado de PlayStation es uno de los más sólidos que la industria de los juegos haya tenido jamás, y tanto los editores como los consumidores valoran muy positivamente la forma en que Sony está conduciendo su política.

¿Cuál fue el primer juego que probaste?

En máquinas recreativas, *Missile Defence* y *Gorf* —¿se llamaba así?—, el último una especie de refrito de *Space Invaders* de los primeros ochenta. En casa, lo primero fue algo malo de verdad para ZX81, pero sobre todo recuerdo *Manic Miner*, de Spectrum, el primer juego que me enganchó.

A la luz de los cambios que se han producido en el mercado de los videojuegos, ¿qué comparaciones establecerías entre *MMV3* y *Dizzy*, de MegaDrive?

Por suerte ya no queda nadie dispuesto a parecer un huevo con guantes de boxeo.

¿Qué otros juegos tiene Codemasters en perspectiva?

Gracias a la serie *Micro Machines* hemos aprendido mucho sobre juegos de carreras, y por eso hemos puesto todo nuestro empeño en dos novedades de este género. Serán títulos que combinarán la extrema jugabilidad de *Micro Machines* con entornos de gran realismo. En fin, un material fascinante. Sin embargo, nuestro próximo gran lanzamiento será *Jonah Lomu Rugby*.

¿Qué hay de los rumores sobre la enfermedad y el declive deportivo de Jonah Lomu?

Gracias a Dios, la enfermedad de hígado que le afectó no es tan terrible como nos quieren hacer creer los medios de comunicación. Según fuentes oficiales, con el tratamiento que está siguiendo, podría reaparecer a finales de año. De todos modos, Jonah es un auténtico campeón, querido y respetado por todos. No hay nadie que encaje tan bien en este juego de rugby.

¿Cómo ves el panorama actual de PlayStation?

Sin duda es uno de los mercados más sólidos que la industria de los juegos haya tenido jamás, y tanto los editores como los consumidores valoran muy positivamente la forma en que Sony está conduciendo su política. Hay una cantidad impresionante de material de calidad a la venta, con algunos títulos extraordinarios. Es estupendo comprobar la aceptación que tiene entre los usuarios la elevada producción de títulos originales e inteligentes, y constatar el fracaso del software mediocre.

¿Hay tendencias nuevas prometedoras?

La gracia del mundo de los juegos está en su diversidad. Basta con ver las diferencias entre *Aquanaut's Holiday* y *Tomb Raider*, o entre éstos y *F1* o incluso *MMV3*. Me encantan los experimentos y estoy impaciente por tener entre mis manos *PaRappa the Rapper*, de Sony.

¿Cuáles son tus juegos favoritos?

Puedo morirme tranquilo después de haber jugado a *Ridge Racer*, *Virtua Fighters* (Sega), *Alpine Racer* (Namco arcade), *Micro Machines* (en cualquier versión o formato), *Bubble Bobble*, *Super Mario Bros* (en cualquier versión o formato), *Winter Games* (C64), *KnightLore* (Spectrum), y *Manic Miner* (Spectrum).

¿Y qué juegos para PlayStation estás esperando con impaciencia?

Micro Machines 4. ¡Gulp! No he dicho nada, ¿vale?




Nº 1 A LA VENTA
¡LA REVISTA INDEPENDIENTE DE PLAYSTATION QUE ESPERABAS!
PlayStation
Power
Porsche Challenge
¡EXCLUSIVA!
DISFRÚTALO CON EL ANÁLISIS Y LA GUÍA MÁS COMPLETOS
¡ANÁLISIS!
Little Big Adventure
Descent 2
Exhumed
Excalibur 2555AD
Super Puzzle Fighter
Rebel Assault 2
Trucos
Destruction Derby 2
Legacy of Kain
ediciones zinco Multimedia
La autoridad en los juegos de PlayStation


KONAMI XXL
PORTS SERIES
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO™
Vive toda la emoción del deporte rey
El último grito en simuladores de fútbol
PlayStation
PAL
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO™
KONAMI
KONAMI XXL SPORTS SERIES
PlayStation™
KONAMI
Orense, 34-9°
28020 Madrid
Tel: 556 28 02
Fax: 556 28 35